videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 MAGGIO 1991
ANNO IV N.10
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

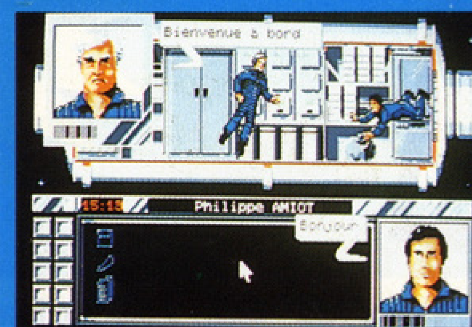
LA SOLUZIONE DI THE SECRET OF MONKEY ISLAND!!!

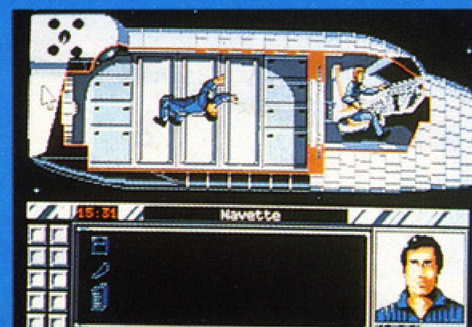


La C.T.O. di Bologna (Tel. 051/753133) ha recentemente pubblicato il volumetto HINT BOOK con la soluzione completa in italiano di THE SECRET OF MONKEY ISLAND (LUCASFILM). In questo favoloso vademecum dell'"apprendista pirata" potrete perciò trovare tutte le risposte ai vostri quesiti nonchè la soluzione a tutti i problemi che da tempo vi assillano, bloccandovi nell'avventura. THE SECRET OF MONKEY ISLAND, ultima adventure nata in casa LUCASFILM sulla scia di ZAK MCKRAKEN, MANIAC MANSION e INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, è già disponibile interamente in italiano (programma e manuale) per AMIGA, ATARI ST ed IBM PC (16 colori).

Risolto in esclusiva:
MURDER IN SPACE!

Mentre il nostro imbattibile team di esperti sta a tutt'oggi sudando una miriade di camicie per raggiungere l'agognata The End di MURDER IN VENICE, appare in questo numero la soluzione completa di MURDER IN SPACE firmato INFOGRAMES. Per chi ancora non lo conoscesse, basti sapere che si tratta di una terribile lotta contro il tempo, e contro un assassino senza scrupoli, vissuta a bordo della prima stazione orbitante di fabbricazione umana. Nei panni di un vero e proprio "Hercule Poirot" delle stelle dovremo perciò sventare i piani criminali di uno degli astronauti imbarcati in una lunga missione scientifica. MURDER IN SPACE presenta grafica tridimensionale, fasi arcade ed una specialissima interfaccia utente che lo rende particolarmente godibile tramite l'esclusiva gestione mouse. MURDER IN SPACE è disponibile per AMIGA, ATARI ST ed IBM PC, regolarmente importato e distribuito dalla C.T.O. di Bologna.





VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

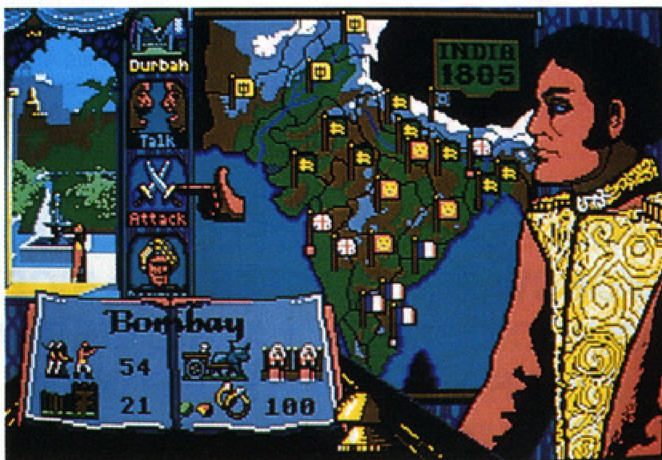
Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397/9303556** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 **- Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

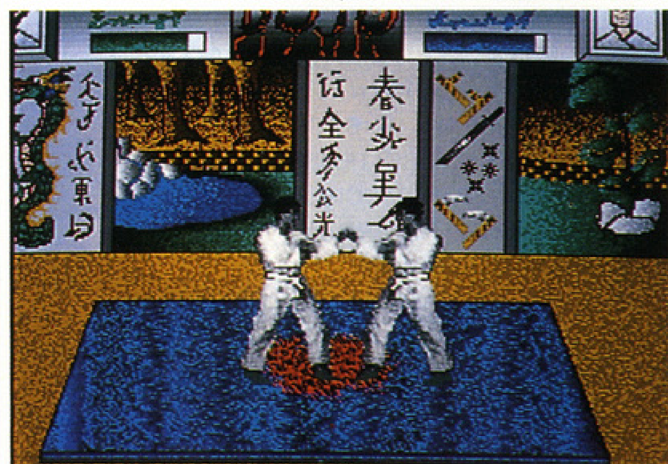
- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91

Tutto nuovo GAUNTLET III recentemente presentato alla stampa dalla US GOLD anglosassone. Lasciatasi da parte le tipiche atmosfere arcade con grafica decisamente "antiquata", la software house di Birmingham ha realizzato una specie di RPG action, dotando GAUNTLET III di grafica tridimensionale solida, ricchissima di particolari e tonalità cromatiche, per la gioia di smanettoni e non. GAUNTLET III è già disponibile per Amiga, IBM PC ed Atari ST in tutt'Italia. La MIRRORSOFT dal canto suo continua a sfornare videogame grandiosi come CHAMPIONS OF THE RAJ e PREDATOR 2. Nel primo caso abbiamo la possibilità di vestire i panni di un ufficiale dei Dragoni imperiali inglesi, laggiù nell'India misteriosa del secolo scorso, e ce la dovremo cavare fra amministrazione politica, lotte intestine, guerre sante e attentati dei Tughs; per rilassarci un poco potremo andare a caccia delle famose tigri del Borneo, realizzata con sequenze arcade mozzafiato. Per PREDATOR 2 non c'è bisogno di ulteriori presentazioni una volta anticipata la chiara impostazione arcade spara-spara del gioco che segue fedelmente la trama del film prossimo a raggiungere anche le sale cinematografiche italiane.

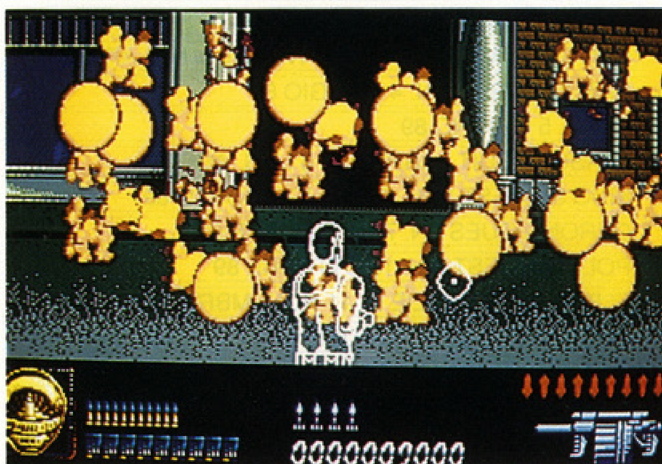
Grosse novità bollono anche nella "pentolona" Sierra, annunciate personalmente dalla simpaticissima Roberta Williams, già autrice della saga di King's Quest. In arrivo, a cavallo dell'estate 1991, sono Colonel's Bequest II, Conquest Of Sherwood Forest, Police Quest III, Leisure Suit Larry IV e Quest For Glory III.



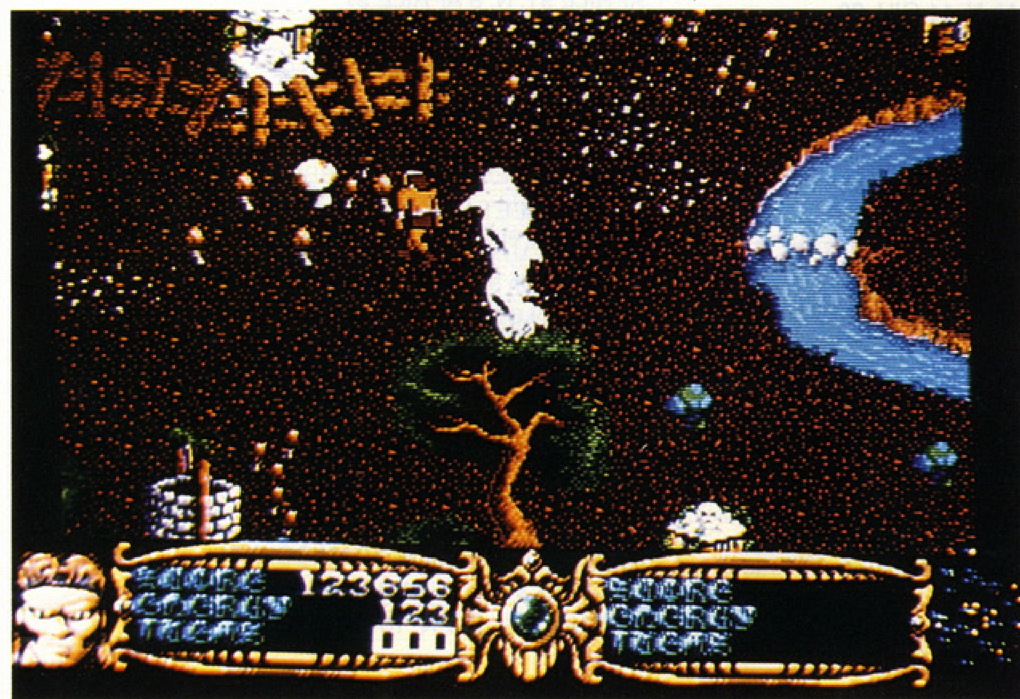
Avventure orientali per la Mirrorsoft



Il nuovo gioco di Karate firmato Lindasoft (AMOS)



Esclusiva per Predator II



Nuova impostazione per Gauntlet III

Procede infine la saga degli AD&D SSI con DEAD KNIGHTS OF KRYNN, un RPG adventure sempre inserito nel ciclo DragonLance, già sviluppato in Board Game. DEAD KNIGHTS OF KRYNN sarà inizialmente disponibile per IBM PC (VGA e Sound Blaster) e per Amiga (1Mb).

THE SHINING WAY OF KUNG FU è il nuovo videogame di combattimento ideato e realizzato dalla Lindasoft di Monza (MI), sempre utilizzando l'AMOS. Scritto da uno studente universitario di Roma, The Shining Way Of Kung Fu conferma in pieno la filosofia dei giochi "aperti", riconfigurabili a piacere dall'utente cioè, prodotti e commercializzati dalla software house di Hypnotic Land. Presto per Amiga!

Spettabile Redazione, vi scrivo perchè mi hanno da poco regalato una copia di "Indiana Jones and the Last Crusade" della Lucasfilm. Ho letto in un precedente numero di VG&CW la soluzione di questo gioco. Ho visto che usciti dalla finestra dello studio-museo arrivano i sicari di Mr. Donovan. Una volta andati nella sua lussuosa casa, Donovan dovrebbe chiederci di recuperare per lui il Santo Graal. A me non accade così. Infatti Indiana Jones deve tradurre una tavoletta recuperata da Donovan sulle montagne di Ankara. Questi la traduce dicendo che la tavoletta parla del Santo Graal e chiede se è il frumento che i preti mangiavano. Dopo questa stupida traduzione Donovan insulta Indiana e qui mi ritrovo davanti al museo. Qui eseguo tutte le Vs istruzioni. Alla fine dovrebbe partire per Venezia ma non succede niente e sull'opzione "Viaggia" c'è sempre la casa del papà. Ho pensato che probabilmente la soluzione è sul taccuino iniziale di cui si richiede la traduzione. Questo è secondo me una protezione che è stata data al gioco. Traducendo male il taccuino "Indiana" sbaglia la traduzione da Donovan e il gioco non va più avanti. Dovrebbe quindi essere presente un foglio dove si trova la traduzione.
Volevo sapere se:
1) Le mie affermazioni sono esatte;
2) Se questo è vero dove si può trovare il fatidico foglio oppure se me lo potete procurare ed inviarmelo;
3) Infine se quello che ho scritto non è esatto, vogliate spiegarmi il perchè di questo "neo".
Preciso inoltre che posseggo un Olivetti PCS286.
Vi prego di darmi tutte le informazioni possibili e ringraziandovi anticipatamente cordialmente saluto.
ANONIMO DI SENIGALLIA

Non ci piacciono gli anonimi, neanche un po'. Di solito non si dovrebbe rispondere ad un anonimo, anche perchè non c'è gusto a parlargli: non se ne conosce il nome! Bhè, ti va bene Pierino?
Caro Pierino allora,
1) Le tue affermazioni sono sbagliate. La protezione del gioco appare proprio all'inizio del gioco e non ha nulla a che vedere con il suo normale svolgimento. In ogni caso i programmi copiati sarebbe meglio lasciarli a chi li vende, onde evitare, se non altro, spiacevoli inconvenienti di funzionamento, garanzia, assistenza, ecc., ecc. Il tuo problema è probabilmente riconducibile alla presenza di qualche bug che la versione tradotta di Indiana Jones presenta a iosa! Vuoi un consiglio? Compratela originale in inglese e giocatela tranquillamente, seguendo la nostra soluzione. I bug e le imperfezioni di funzionamento non ti assilleranno più!
Di "foglietti", ad ogni modo, noi proprio non te ne spediremmo nemmeno l'ombra perchè VG&CW NON E' UNA RIVISTA DI PIRATI, NON VENDE GIOCHI NE' COPIATI NE' ORIGINALI, NON SPACCIA SOLUZIONI E MANUALI, ECC., ECC. CAPITA L'ANTIFONA?! CIAO!!!!!!!

Spett.le Redazione, oltre a porgere gli ormai innumerevoli complimenti alla Vostra rivista vorrei chiedere alcuni chiarimenti riguardanti la soluzione di Elvira apparsa sui numeri 5 e 6 di marzo 91.
1) Capanno in giardino: dove si trova la chiave citata nella soluzione? Io non ne ho trovato traccia.
2) Salone: stessa domanda di prima a riguardo della felce.
3) Cucina: il testo dice, realizzate quanti più incantesimi sarà possibile, domanda: "Come si fa a capire quali sono gli ingredienti giusti: per gli incantesimi?"
4) Cucina: dopo avere ottenuto l'incantesimo Herbal Honey dice di usarlo col comando USE, peccato però che tale incantesimo possa essere solo consumato!
Vi sarei grato se potessi avere qualche chiarimento in merito.
Distinti saluti.
CARLO ANTONELLI BASIGLIO MILANO

Caro Carlo,
1) La chiave si trova prendendo la scatola di biscotti, aprendola e raccogliendo le bustine di semi che ne fuoriusciranno. Sotto di esse la troverai!
2) Mea Culpa, mea culpa!!!! La felce si trova nel labirinto verso destra!!!
3) Ci si compra Elvira originale e ci si legge attentamente il libro degli incantesimi (per giunta è pure tradotto in italiano - cosa vuoi di più?!?!).
4) Dunque, dunque, una volta fatto un incantesimo se appare di fianco la scritta CONSUME, vuol dire che lo dovrai consumare! Una volta fatto questo ti apparirà in inventario (al posto della bottiglietta contenente la pozione) una pergamena: cliccaci su e poi usala (USE) per formulare l'incantesimo!
Ciao!

Spettabile Redazione, sono un vostro lettore da circa un anno, premetto che sono possessore di un PC286 IBM compatibile. Innanzitutto vi porgo i miei complimenti per la riuscita rivista che è sempre in miglioramento. Questa mia lettera è dovuta al fatto che vorrei chiedere spiegazioni riguardo ad una vostra risposta data nella rubrica dedicata alla posta nel numero 4 del 28 febbraio. Riferite al lettore Luigi Pallini che dal punto di vista ludico la "vita" del PC286 è terminata e che per "vivere" meglio i prodotti videogiochistici occorrerebbe un PC 386 a 33Mhz. Intanto devo dire che sono rimasto sorpreso dalla scortesia ed irriverenza (mai riscontrata prima) con la quale rispondete al lettore: il PC 286 è già spacciato, conviene buttarlo alle ortiche"; oltre a dire che se avete cambiato incarichi per le risposte ai lettori fareste meglio a cambiarli di nuovo, devo aggiungere che chiaramente non sono d'accordo con voi e che la configurazione da voi consigliata non è utilizzabile solo per i videogiochi, ma praticamente per ogni applicazione e non credo che possa essere acquistata da chi ne voglia fare un uso esclusivamente videogiochistico. Ora, non so se avete risposto in questo modo al lettore per scoraggiare l'acquisto di un PC da parte degli interessati (infatti l'acquisto di un 386 di "marca" sul tipo di quello da voi consigliato non costa meno di 10.000.000 di lire), o per fare in modo di sviare i risparmi della gente verso un computer quasi prettamente videoludico come il tanto decantato (da voi) Amiga, o per non so quale altro motivo. Vi sarei molto grato se voleste chiarire la questione sulle pagine di VG&CW (che continuerò regolarmente ad acquistare) GRAZIE.
POGGIS MARCO ANCONA

Noi queste lettere le odiamo proprio non per quello che c'è scritto, ma semplicemente per l'assurda presa di posizione di chi le scrive che, ovviamente disinformato ed un tantino prevenuto nei nostri confronti, si scatena ad attizzare diatribe e vere scortesie con irriverente libertà di parola.
Ora, siccome VG&CW dice sempre la verità non traduce, non inventa e non spaccia per proprie le affermazioni di altri, le voci di corridoio e le dicerie più o meno infondate (ormai lo sapete già, vero?), il fatto che vi consigli l'acquisto di un 386 o, comunque, di un sistema più evoluto (e l'Amiga qui proprio non c'entra nulla!!!), è un dato di fatto che nasce da un'attenta analisi del mercato attuale e della naturale, prevista evoluzione del software di intrattenimento e di quello professionale. E' infatti palese (chiedilo un po' a chi vuoi) che l'AT o 286 che dir si voglia ha ormai rivestito i panni del "defunto" XT ed è prossimo alla "pensione"; cercare di migliorarne le prestazioni con l'aggiunta frenetica di chip, processori matematici, schede ed espansioni non si rivelerebbe altro che uno spreco di denaro, inteso per tramutare in una Ferrari GTO in una FIAT 500. Lo so, è triste doverlo ammettere, ma l'attuale tecnologia compie in continuazione passi da gigante che difficilmente gli utenti finali di home computer possono permettersi di seguire ed assecondare. Visto che ce lo chiedete noi vi rispondiamo, senza tuttavia imporvi una scelta o, quel che è peggio, una notevole spesa che non potreste sostenere. Il fatto poi che la configurazione da noi suggerita costi 10.000.000 ci fa decisamente sorridere. Se apri un po' gli occhi e ti guardi intorno, visitando qualche rivenditore di PC Compatibili, ti accorgerai che ci vuole moooolto, ma mooolto meno per portarsi a casa una macchina con le prestazioni e le potenzialità da noi suggerite. Se la nostra "brutale" coerenza e precisione d'informazione (unita alla nostra esperienza professionale) ti è sembrata irriverente ed offensiva, hai senza dubbio travisato le nostre intenzioni. Meglio dire pane al pane, piuttosto che tergiversare e osannare prodotti assurdamente "innovativi" come console ed accessori fantascientifici nati più che altro dalla fantasia malata di qualcuno, o, peggio ancora, ingannare i lettori e dir loro ciò che vorrebbero sentirsi rispondere. Senza rancore, OK?! Grazie per i complimenti!

Spett.Redazione di VG&CW, siamo due ragazzi, possessori di due PC AMSTRAD 286 (VGA). Vi scriviamo per farvi i nostri complimenti; la rivista è veramente ECCEZIONALE!!! Continuate così!!!
Vi abbiamo scritto anche per porvi alcune domande:
1) Quale gioco ci consigliate tra WILLOW, NIGHT SHIFT, LOOM, THE SECRET OF MONKEY ISLAND, PANG?
2) Quale valore globale date ad ognuno? Quale altro ci consigliate?
3) Ci dareste delle informazioni su SILK WORM E LORD OF THE RINGS?
4) Potreste dirci i prezzi di questi video games?
RISPONDETECI
CIAO DA B.BALDINI TIZIANO E NINASSI ADRIANO

Cari Amstradiani (Amstradisti? Amstradini? Bhò, scegliete voi!!),
1) Comprate al volo The Seecret Of Monkey Island e Night Shift!
2) I valori globali? Nell'ordine: 5,9,9,9,7. In effetti non dovreste lasciarvi sfuggire nemmeno Loom (a patto di possedere almeno una scheda Ad Lib).
3) Silk Worm, altrimenti ribattezzato SWIV, è forse il miglior arcade shoot'em up multiscrolling attualmente presente sul mercato. E' sicuramente da comprare al volo (se possedete un joystick, naturalmente!). Lords Of The Rings è invece una avventura semi-RPG abbastanza complessa che richiede ottima padronanza dell'inglese ed una sviscerata passione per l'omonima, celeberrima saga di Tolkien. Compratela magari quando ne avremo già pubblicato la soluzione!
4) I prezzi? Certoooooooo! WILLOW 49.000, NIGHT SHIFT 69.000, LOOM 49.000, THE SECRET... 69.000, PANG non è ancora disponibile per PC, SWIV (n.p.), LORDS OF THE RINGS 69.000.
Vi abbiamo risposto! Ciao!!!

Beneamata, benvoluta, beneaccetta, (ben e basta!) redazione di VG&CW (non mi andava di scrivere cara....)
Vi scrive per la terza volta Marco Monaci da Roma.
Prima di tutto voglio dirvi che sono molto felice della vostra decisione di aver messo per gli IBM PC le schede grafiche sopportate come vi chiesi di fare un bel po' di tempo fa! Questa vostra scelta mantenetela perchè oltre a me ci sono altri amici che hanno dei compatibili che hanno schede a partire dall'-Hercules per finire alla VGA.
Vorrei chiedervi qualcosa e cioè:
1) Quando scrivete vga 256 colori, intendete una MCGA o una VGA (ad es. 640x480 a 256 c)?
2) Esiste un bel gioco per IBM del tipo Rollerball (il film) con violenze, acciaccamenti e via discorrendo (il sangue scorre)?
3) Tempo fa avete scritto un inserto con i vari tipi di virus più diffusi. Perchè non fate la stessa cosa per gli antivirus (se sono pochi menzionatemeli qui). Io ho lo SCAN V e il CLEAN (e altri virus per il Gerusalem)
4) Come è CONQUEST OF CAMELOT per IBM? Che tipo di gioco è? (a me piacciono i giochi d'azione, col pupazzetto che raccoglie, ammazza, vola... e gli avventure in generale).
5) I giochi molte volte sono fatti in risoluzione 320x200 per tutte le schede. Quando riportano la MCGA tutto va bene , ma a volte

c'è scritto EGA320x200 16 colori. Se mi procuro un emulatore per EGA riesco a vedere quel gioco in EGA? Che tipo di emulatore mi serve?
6) Tempo fa comprai Dragon Strike (originale si intende). Io mi sono tenuto l'originale, l'ho schiaffato sull'Hard Disk e giocando sono arrivato al terzultimo quadro.
Ed ecco qua che abbiamo buttato LIT. 69.000. Il gioco non registra il quadro successivo! Finisco la missione e rimane lì! Non c'è rimedio?
Bene, basta così! Vi ringrazio e alla prossima!
P.S. VIVA GLI IRON MAIDEN!!!!!

Sooooo, understaaand, the wasted time always searching for those wasteeed yeeeaarssss!!! Ooops, mi ero "intrippato" con un gruppo metal a caso (piacciono anche a noi, vedi!). Caro "Metal Marco", le specifiche grafiche e sonore ci saranno sempre, e poi veniteci a dire che i consigli dei lettori vengono cestinati! Ecco le rispostissime (grazie per la "beneamata", ecc., ecc.):
1) Quando scriviamo VGA 256 colori intendiamo la bassa risoluzione che, in alcuni casi funziona anche con MCGA. In caso contrario specifichiamo sempre la reale prestazione grafica in termini di eventuali risoluzioni più alte, ecc., ecc. (peraltro sconosciute alla MCGA). Cercheremo comunque di essere ancora più precisi!
2) Sì, e si chiama SPEEDBALL 2!!! Compralo al volo!!!
3) Sissignore! Sarà fatto prestissimo unitamente ad uno speciale inserto sui programmi di Pubblico Dominio per IBM PC.
4) Bhè di Re Artù certo non si può dire che volasse, ma per il resto in Conquest Of Camelot fa proprio di tutto (persino combattere a cavallo in un torneo arcade visto in prospettiva). Questa adventure Sierra è forse una delle più originali e divertenti, ricca di tantissima atmosfera e, ovviamente, di miriadi di puzzle da risolvere. Non sfrutta purtroppo i 256 colori di KQV e di SQIV, ma per il resto è decisamente un ottimo acquisto!
5) A quanto ne sappiamo di emulatori EGA per MCGA non ne esistono. Posto il fatto che la tua scheda ti permette un'unica risoluzione di 320x200 punti, è possibile che tu riesca a vedere qualche gioco che gira in EGA alla stessa risoluzione, relativamente al tipo di driver grafico del programma e alla serie di "indirizzi" sfruttati da quest'ultimo. Non esiste perciò una regola fissa per capire se un gioco funziona o no, per cui l'unica cosa da fare è cercare di provare un prodotto prima di acquistarlo, rifornendosi magari presso un negoziante che possiede un PC con MCGA. Sorry!!!
6) Questo tuo problema non l'abbiamo capito molto bene. Ad ogni modo ci sembra un problema di memoria o di conflitto interno del tuo computer, per cui, se nel frattempo non lo hai già risolto, ti consigliamo di caricare il programma togliendo dall'Auto Boot i file Config.SYS e Autoexec.BAT, al fine di liberare memoria. Inoltre non usare un eventuale "turbo" per velocizzare i MHz del tuo computer. Se il problema persiste telefonaci in redazione!
CIAO! CIAO! CIAO! UP THE IRONS!

Cara redazione di VG&CW, mi chiamo Fabrizio, ho 15 anni e sono un felice possessore di un Amiga 500 espanso. Vi ho scritto principalmente per farvi alcune domande:
1) Dato che sono un appassionato di Dungeon Master e CSB (il 1 l'ho finito, ma il suo seguito mi sta facendo ancora penare!), vorrei sapere se alla FTL stanno progettando Dungeon Master III o se hanno in mente qualcos'altro di nuovo, e se sì, quando uscirà?
2)Pubblicate una foto della redazione, vorrei sapere chi c'è dietro a questa splendida rivista!!
3) Perchè non aggiungete uno spazio nella rivista dedicato acomunicazioni di tornei e simili da parte di club computeristici (sono tantissimi in Italia)?
4) Esiste un editor per DM & CSB?
5) Chi ha avuto l'idea di realizzare questa rivista?
6) Potreste pubblicare per CSB una soluzione passo dopo passo, perchè solo con la mappa e poche righe scritte non riesco a fare quasi niente.
P.S.: Siete forti, continuate così!!!!
CIAO FABRIZIO F. ROMA

Caro Fabrizio,
1) La FTL per il momento non ha in programma nessun terzo capitolo della sua saga di Dungeon. Alternativamente potresti acquistare al volo WIZARDRY VI:BANE OF THE COSMIC FORGE (Sir-Tech - lo trovi recensito proprio in questa rivista) o l'imminente EYE OF THE BEHOLDER (SSI). Sono due "Dungeon Master" di stupenda fattura, decisamente superiori ai primi esempi targati FTL.
2) Sì, sì, portate ancora un po' di pazienza, così pubblicheremo le foto di noi redattori in costume da bagno, con muscoli, bicipiti e "Panze" in bella mostra!
3) Bhè ragazzi, se non ci comunicate le vostre iniziative cosa dobbiamo fare sognarcele o pubblicare aria fritta?! Scrivete e telefonate in redazione!!!
4) Ebbene sì, ma solo per Dungeon Master. In Italia purtroppo non lo puoi trovare originale (se lo compri piratato sai a cosa vai incontro!!!), ma solo all'estero (Inghilterra). Vuoi l'indirizzo di un negozio che senza dubbio potrà fornirtelo? STRATEGIC PLUS SOFTWARE, 28 D&E The Courtyard, High Street, Hampton Hill, Middlesex TW12 1PD. Tel.:0044/81/9778088, Fax.:0044/81/9774822.
5) Un gruppo di appassionati utenti di Commodore 64 (ai tempi!!!) che hanno creduto opportuno realizzare questo tipo di iniziativa per creare un valido ed aggiornato strumento di informazione e supporto, tutto italiano, per l'intera utenza nazionale di home e personal computer. Dopo tutto, siamo ragazzi smanettoni proprio come te e non ci fregiamo del titolo di "megadirettori" o "superesperti" del settore, ma di semplici aficionados del computer con un pizzico di esperienza da mettere a disposizione dei lettori.
6) Per CSB vedremo di fare il possibile: promesso!
Ciao!

Carissima redazione di VG&CW vi sto scrivendo con un Amiga 500 espanso, con la mia stampante MPS 1500 C e con un po' di domande da farvi.
Innanzi tutto volevo dirvi che siete veramente fortissimissimissimissimi, continuate così.
Ma via con le domande:
1) Potreste darmi alcuni suggerimenti per "The Colonel's Bequest" della Sierra? Sono proprio disperato, non riesco a combinare quasi niente in questo ottimo gioco, quindi faccio affidamento a voi. Se può aiutarvi, ho raccolto i seguenti oggetto: Crowbar,Olican, Soupbone e l'onnipresente Notebook & Pencil.
P.S.: L'orologio è fermo sulle 7:45.
2) grazie ai vostri trucchi sul numero 6 riguardanti "Horror Zombies Fram the Cript", sono riuscito a vedere alcuni livelli più avanzati di questo gioco, ma nel Livello 2, andando a destra nel cimitero, dopo tre Lupi mannari vedo uno Zombie che non i miei coltelli non riesco a colpire. Che cosa devo fare ?
3) Avevo scoperto un trucco per Shadow Warrior, con il quale si elimina la collisione tra sprite (diventate invincibili!) e un altro con il quale si possono attraversare tutti gli schermi senza neanche vedere un solo nemico ! Ma purtroppo..me lo sono dimenticato (chiedo umilmente scusa!) .Se volete però, cioè se non ce lo avete ancora, potrei tentare di ritrovarlo..
4) Tirata d'orecchie : la soluzione di Police Quest II presentava alcune imperfezioni, per esempio sott'acqua per liberare il corpo si deve digitare "Remove Rock" ma lì non c'era scritto! poi, dopo aver finito il gioco in questione, mica lo ho raggiunto il punteggio che voi dite (268 punti su 300)!
5) Conviene installare un Hard Disk sul mio Computer?
Posseggo anche un PC VGA conviene installare una scheda musicale? Qual'è la migliore? Quanto costa?
Potete tirare un sospiro di sollievo, perchè le domande sono finite, spero di non essere stato troppo lungo, arrivederci alla prossima!
P.S. Ciao Mirko!!!
P.P.S. Ciao a tutti!
CIAO NICOLA COCCHIARO S. Benedetto Del Tronto.

Caro Nicola,
ti stiamo scrivendo con un PC Compatibile 386 e con una stampante, bhè il tipo di stampante potremmo evitarlo, si tratta di strumentazioni industriali per l'editoria!
1) La soluzione completissima (ci sono persino le mappe) di Colonel's Bequest è apparsa sui numeri 7 e 8 di VG&CW del 1991. Non è per cattiveria, ma spiegarti per lettera ciò che abbiamo sviluppato in quasi dieci pagine totali ci risulta particolarmente difficile. Non ti resta che ordinarci gli arretrati, OK?!
2) Continua a colpirlo senza farti uccidere ed usa il nostro cheat mode: Digita come password BOGEYMAN per giocare con le vite infinite!
3) Tentare di ritrovarlo?!?!?! Al volo!!!! Ormai hai già fatto venire l'acquolina in bocca a troppi lettori, non deluderli!!!
4) Dunque, noi il punteggio lo abbiamo raggiunto e poi, visto che siete in molti a dire "non ci pubblicate tutta la soluzione se no non c'è gusto", ecc., ecc., abbiamo preferito lasciare qualche piccolo particolare in sospeso per lasciarvi intatto il divertimento. Visto che te la sei cavata da solo mi sembra che abbiamo raggiunto il nostro scopo: non era nulla di difficile, no?!
5) Un hard disk diventa pressochè indispensabile vista la mole di dischetti su cui "viaggiano" la maggior parte dei bei programmi per PC. Se poi compi gli anni, è il tuo onomastico, erediti o vinci al totocalcio (non ti diciamo "compra!" al volo se no Poggis Marco di Ancona ci appioppa l'etichetta di imbonitori e si arrabbia!) comprati subito una bella Sound Blaster che, proprio com dice la pubblicità, spazza via la scomoda ed obsoleta barriera musicale offerta dalla cicalina interna del PC. Questa scheda dovrebbe costare sulle 350.000, negozio più, negozio meno, ed ti offre, già comprese nel prezzo, anche una porta joystick ed una interfaccia MIDI.
CIAO!

Gentilissima redazione, sono un felice possessore di Amiga 500 espanso 1 mega.
1) Avete dei listati in Amiga Basic? Se si me li potete inviare?
2) Come posso avere il catalogo con tutti i giochi per il mio computer con relativo prezzo?
3) Cosa ne pensate di ANIMATION STUDIOS?
4) Qual'è il miglior drive esterno per 3" 1/2 per AMIGA? Quanto costa?
5) Qual'è la miglior stampante a colori per Amiga? Quanto costa?
6) Qual'è la miglior stampante in bianco e nero per Amiga Quanto costa?
DISTINTI SALUTI MARCO DELLA VITTORIA RIMINI

Caro Marco,
1) Di listati non ne possediamo, c'è già troppa roba originale in giro; i tempi del CBM64 e del suo scarso software originale, supportato da molte riviste di soli listati, sono finalmente terminati!
2) Per avere una panoramica relativamente completa di tutto il software disponibile per il tuo computer ti consigliamo di richiedere i rispettivi cataloghi alla C.T.O. (051/753133), alla Softel (06/7231811) e alla Leader (0332/212255). Tieni comunque presente che molti titoli non vengono importati in Italia, per cui dovresti contattare qualche negozio inglese come quello succitato nella lettera di Fabrizio C. di Roma.
3) Ottimo, basta aver memoria a sufficienza!
4) Sono tutti "migliori" e, fortunatamente, costano diversamente da modello a modello. Cerca, indaga, investiga e trova quello più economico. Funzionano tutti ottimamente!
5/6) OKIMATE 20 o STAR LC-10: i costi si aggirano, rispettivamente, sulle 400.000 e 600.000 lire. Dipende dalle varie offerte di ciascun negoziante.
Ciao!

Continua la **GUIDA ESCLUSIVA all'AMOS** che viene sviluppata sulla creazione diretta del videogioco HYPNOTIC LAND, attualmente distribuito e commercializzato dalla LINDASOFT di MONZA (Tel. **039 / 381 328**). Leggendo e studiando a fondo queste pagine, possibilmente con AMOS e HYPNOTIC LAND originali alla mano, potrete scoprire concretamente come creare, sviluppare e portare alla luce, in maniera completamente autonoma, un vero videogioco grazie al pacchetto della Mandarin Software.

PROCEDURA "MAKEMONSTER"

Il mostro è animato anch'esso tramite AMAL. Questa procedura contiene il programma n$ che guida il mostro.

Questo programma è molto simile a quello che pilota le sfere, per cui si consiglia di leggere la descrizione di quel programma prima di questo.

Il programma inizia con un loop infinito da cui esce solo se R1 è diverso da zero. E' compito del programma principale (vedi main loop) settare R1 diverso da 0 per far partire l'animazione del mostro. La posizione orizzontale del mostro X viene posta uguale a:

115 se il mostro è inizialmente nella I^ colonna
143 se il mostro è inizialmente nella II^ colonna
175 se il mostro è inizialmente nella III^ colonna
209 se il mostro è inizialmente nella IV^ colonna

Il mostro può compiere 2 tipi di spostamenti: o scende di una riga verso il basso oppure si muove orizzontalmente. Quando si muove verso il basso, il mostro deve anche spostarsi lateralmente di qualche pixel per non togliere realismo all'impianto prospettico. Questo spostamento in orizzontale varia in dipendenza della colonna occupata dal mostro. I registri interni R3,R4,R5 vengono utilizzati per contenere il valore dello spostamento laterale successivo. In particolare R3 controlla lo spostamento dalla 1^ riga alla 2^ , R4 dalla seconda alla terza, R5 per lo spostamento dalla terza al bordo inferiore della scacchiera. Poichè questi spostamenti orizzontali variano a seconda della colonna occupata dal mostro, i registri R3,R4,R5 vengono resettati ogni volta che il mostro si muove lateralmente portandosi su un'altra colonna. Alla LABEL "E" troviamo l'istruzione MOVE 0,66,25 che fa cadere il mostro dall'alto sulla scacchiera. Quando il mostro atterra sulla scacchiera viene posto a 1 il registro esterno RS(L RS=1). In questo modo si fa sapere al programma che controlla lo schermo, che un mostro è appena atterrato e che quindi lo schermo deve muoversi simulando un "terremoto";qui basta controllare il programma AMAL dello schermo, ovvero la stringa T$ definita nella procedura "BOUNCING". Anche T$ comincia con il solito loop infinito da cui esce quando RS è diverso da zero, e una volta uscito il programma AMAL procede a far traballare lo schermo per poi tornare nel loop infinito (JA).

I frame d'animazione del mostro sono contenuti nelle immagini da 101 a 111 dello sprite bank. Se andate a vedere queste immagini, capirete meglio i comandi di animazione del mostro.

Il registro interno R0 varia da 1 a 4 e indica la colonna occupata dal mostro; ogni volta che parte l'animazione di un mostro, al registro R0 viene inizialmente assegnato un valore casuale da 1 a (vedi main loop), dopodichè il valore di R0 varia a seconda degli spostamenti del mostro.

Il programma n$ manipola, oltre a RS, altri 8 registri esterni: RI RJ RK RL RM RN RO RQ.

I registri RL, RM, RN servono per guidare il mostro nella sua discesa. Quando il mostro saltando dall'alto è giunto su una delle 4 caselle della prima riga, deve decidere se scendere, oppure, se muoversi a destra o a sinistra. Ebbene il programma n$ testa RL ; se RL è diverso da 0 allora il mostro scende (LABEL G:), se RL=1 si sposta di una colonna a sinistra (LABEL F), se infine RL=2 si sposta verso destra. Prima di effettuare uno spostamento a sinistra o a destra il programma controlla la posizione del mostro. E' chiaro che il mostro non può spostarsi a sinistra se si trova nella prima colonna; pertanto se RL=1, ma R0 =1, non viene effettuato alcuno spostamento laterale e il mostro viene fatto scendere verso il basso. Analogamente si avrà uno spostamento verso il basso se RL=2 e R0=4. Le linee del programma che effettuano questo test sono: IF RL=056 ; IF RL=1 & R0=156; IF RL=2 & R0=456. In ogni caso lo spostamento successivo a uno spostamento orizzontale sarà verticale verso il basso. Il mostro non fa mai due spostamenti orizzontali successivi. Gli spostamenti orizzontali vengono fatti mediante una istruzione MOVE e una istruzione ANIM che fa camminare il mostro. Quando il mostro è giunto alla seconda riga e deve spostarsi, viene testato il registro RM che contiene le stesse informazioni di RL (0/1/2), ma relative alla seconda riga e tutto accade similmente a quanto accadeva prima; tutto il discorso si ripete anche per RN. A RL, RM, RN viene dato un valore casuale: 0-1-2 prima di far partire il mostro; a tale proposito si veda il main loop. I registri RI, RJ, RK servono per indicare al programma B$ che controlla le sfere, la posizione del mostro. Il significato è il seguente:

RI=0 Il mostro non è sulla prima riga
RI=n Il mostro è sulla casella n (n-esima colonna) della 1^ riga.
RS=0 Il mostro non è sulla 2^ riga
RS=n Il mostro è sulla casella n (contando da sinistra) della 2^ riga.
RK=0 Il mostro non è sulla 3^ riga
RK=n Il mostro è sulla casella n della 3^ riga

In questo modo il programma B$ delle sfere, testando RI,RS,RK, sa dove è posizionato il mostro e se una sfera (palla) finisce contro il mostro quando questo è fermo su una casella, si occupa di far sparire la palla stessa, "mangiata" dal mostro.

Quando il mostro si ferma su una casella della prima riga pone RI=R0; se si ferma su una casella della seconda riga pone RS=R0, nel caso si tratti della terza riga pone RK=R0.

Il mostro non mangia le sfere mentre è in movimento; infatti appena si allontana da una casella, azzera il registro appropriato (RI,RS o RK) che precedentemente era uguale a R0.

Il mostro, fermo su una casella, attende un po' prima di ripartire. Questa attesa è dovuta alle istruzioni n 0,0,50, presenti nel programma.

Quando il mostro si ferma su una casella, il programma n$ pone il registro esterno Ro=1 per indicare al programma esterno che il mostro può essere colpito. (Si esamini la procedura mouse); se il mostro è stato colpito un numero sufficiente di volte, la procedura "MOUSE" pone il registro RQ=1 durante le pause di attesa, quando il mostro è fermo su una casella, il programma AMAL del mostro controlla RQ,se trova che RQ=1, allora salata alla label "K". Questa si incarica di dare il ben servito al mostro; cioè prima vengono azzerati RQ,RI,RS,RK inoltre viene posto RR=1 per indicare al programma principale che il mostro è "defunto". Il programma principale si occupa quindi di premiare il giocatore, aumentando i proiettili a sua disposizione (vedi main loop). La caduta del mostro è ottenuta con le istruzioni:

LA=110 n 0,-6,18 : mutamento minimo d'immagine e saltino verso l'alto.

LA=111 n 0,200,55: immagine del mostro "afflitto" e movimento abbastanza rapido verso il basso.

Da ultimo l'istruzione LA=59 (Lo slot 59 dello sprite-bank non contiene alcuna immagine, e quindi il mostro risulta cancellato o trasparente). Dopodichè il programma ritorna al loop infinito iniziale (SA).

Analoga cosa accade quando il mostro raggiunge il bordo inferiore della scacchiera (vedi le linee di programma comprese fra le LABEL - O e K). Il mostro salta verso il basso dopodichè il programma torna al loop infinito (SA).

PROCEDURA POLAMAL

Quest' altro programma AMAL di struttura assai simile a quello delle sfere e del mostro, ha il compito di animare il

polipo che, scendendo sul piano del gioco, cambia a caso le frecce e che può essere abbattuto se gli si spara col tasto destro del mouse. Vediamo come funziona:

Linea 1 : Il solito loop di attesa. Il programma aspetta in R0 un valore diverso da 0 corrispondente ad uno dei 12 riquadri.

Linea 2: Attivato il polipo, dopo aver settato R0 vengono inizializzate l' ordinata (sempre uguale a -20 fuori dallo schermo visibile), l' immagine iniziale del polipo e la sua animazione.

Linee 3/6 : A seconda del valore di R0 si salta alle rispettive linee

Linee 7/18 : Vengono settate l' ordinata che varia da riquadro a riquadro), la lunghezza della discesa (settata in R2) e il numero del riquadro in R3.

Linea 19 : Ciclo di discesa. Se durante lo spostamento viene settato R4 allora il polipo è stato colpito e salta alla linea 21. Alla fine viene messo in RH,R3 così che il programma principale sa che deve cambiare quella freccia.

Linea 20 : Come sopra ma per la risalita.

Linea 21 : Il polipo è risalito per cui si ricomincia

Linee 22/23 : Il polipo è stato colpito! Con la funzione Random Z si decide se deve schizzare via a destra o a sinistra.

Linea 24 : Azzeramento delle variabili e ritorno all' inizio.

LE RIGHE DELLA PROCEDURA POLAMAL

Rem R0 = numero di riquadro
R1= velocità

```
1 A: P; IF R0=0 J A;"
2 L Y=-20 ; L A=96 ; A 0,
(96,8) (97,8) (98,8)
(99,8)(98,8) (97,8) ;"
3 IF R0=12 J L ; IF R0=11 J K;
IF R0=10 J J;"
4 IF R0=9 J I ; IF R0=8 J H; IF
R0=7 J G;"
5 IF R0=6 J F; IF R0=5 J E;
IF R0=4 J D;"
6 IF R0=3 J C; IF R0=2 J B;"
7 L X=115; L R2=45; L
R3=1; J M;"
8 B: L X=147; L R2=45; L
R3=2; J M;"
9 C: L X=176; L R2=45; L
R3=3; J M;"
10D: L X=205; L R2=45; L
R3=4; J M;"
11E: L X=110; L R2=70; L
R3=5; J M;"
12F: L X=145; L R2=70; L
R3=6; J M;"
13G: L X=178; L R2=70; L
R3=7; J M;"
14H: L X=210; L R2=70; L
R3=8; J M;"
15I: L X=100; L R2=100;L
R3=9; J M;"
16J: L X=140; L R2=100;L
R3=10; J M;"
17K: L X=180; L R2=100;L
R3=11; J M;"
18L: L X=220; L R2=100;L
R3=12; J M;"
19M: P; L Y=Y+R1; IF R4<>0
J O; IF Y<R2 J M; L RH=R3;"
20N: P; L Y=Y-R1; IF R4<>0 J
O; IF Y>-20 J N;"
21 L A=59; L R0=0; J A"
22O: L R5=Z(10); IF R5<5 J
P; M 300-X,0,10;J Q"
23P: M X-300,0,10;"
24Q: L A=59; L Y=-20; L
R0=0; L R4=0; J A;"
```

LA PROCEDURA MOUSE

Questa procedura, richiamata ad ogni ciclo del loop principale controlla eventuali cliccaggi dei tasti del mouse: sia del sinistro, usato per settare le frecce, sia del destro usato per sparare ai polipi o ai mostri.
Se è stato premuto, il tasto destro controlla subito se le munizioni (variabile AMMO) sono finite. Se si salta direttamente alla fine della routine, altrimenti si decrementa di una unità e produce il suono dello sparo.

Quindi se c' è un mostro od un polipo e il mirino del mouse verifica una collisione, si passa ad un controllo di collisione più accurato.

Se c' è stata collisione col polipo attraverso l' istruzione AMREG si dice alla routine che lo controlla che è stato colpito (e ci penserà sempre lei a farlo sparire) e si aumenta il punteggio di 50 punti. Se invece è stato colpito il mostro si carica una immagine diversa per tot cicli fino a quando, colpito per l' ottava volta viene eliminato.

Si passa quindi al testaggio del tasto sinistro. Per facilitare questo compito all' inizio del programma erano state settate 12 zone (riquadri) corrispondenti ai 12 settori della pedana di scorrimento per sapere in ogni momento se il mouse si trova sopra una di esse (attraverso l' istruzione MOUSE ZONE).

Il numero del settore sul quale si trova il mouse viene messo nella variabile K. Se K non è nullo, viene testata la prima riga di riquadri (K compreso tra 1 e 4). Se il mouse si trova sopra un settore dove c'è la freccia questa viene cambiata seguendo il ciclo DESTRA,SINISTRA,NULLA.

Viene poi ripristinato il Bob della freccia di questa riga con la nuova immagine. Se invece il mouse si trova sopra un settore vuoto la freccia viene spostata qui con il settaggio iniziale della direzione verso destra.

Vengono poi controllati con procedura analoga, le successive righe di settori.

**HYPNOTIC LAND
LIVELLI DEL GIOCO**

Liv.	Presenze	Punti	Bonus
1	1 Contenit.	500	-
2	1 Contenit.	1000	-
3	1 Contenit.	1500	-
4	2 Contenit.	1000	-
5	2 Contenit.	2000	-
6	2 Contenit.	3000	200pt
7	2 Contenit. 1 Polipo	3000	200pt
8	3 Contenit.	2500	-
9	3 Contenit.	4000	200pt
10	3 Contenit. 1 Mostro	5000	200pt
11	2 Contenit. scambio di posto	4000	-
12	2 Contenit. scambio di posto	5000	200pt
13	2 Contenit. scambio di posto 1Mostro 1Polipo	6000	200pt
14	3 Contenit. scambio di posto	8000	200pt
15	3 Contenit. scambio di posto 1Polipo	10000	200pt
16	3 Contenit. scambio di posto 1Polipo 1Mostro	15000	200pt
17	4 Contenit.	10000	200pt
18	4 Contenit. 1Polipo 1Mostro	15000	200pt
19	4 Contenit. scambio 1Polipo	20000	500pt
20	4 Contenit. scambio 1Polipo 1Mostro	25000	500pt

FUTURI SVILUPPI POSSIBILI

Abbiamo messo tutto l' impegno possibile per offrirvi tutta quanta la documentazione necessaria a comprendere nelle sue linee essenziali il complesso svolgersi di un Videogioco. Speriamo che Voi tutti, sorretti da buona volontà e da impegno abbiate letto attentamente il manuale del Gioco così da essere ora in grado di fare qualche tentativo di modifica. Io credo che le prime e più semplici modifiche potrebbero essere apportate alle righe coi valori dei DATA che regolano tutte le varie presenze nel Programma. Il terz' ultimo valore rappresenta il mostro. Provate a metterlo e a toglierlo a vostro piacere nei livelli e a regolarne la frequenza della comparsa in gioco. Il quint' ultimo valore regola i polipi. Insomma fate un pò Voi, rendendo il Gioco un pò meno facile o difficile a piacimento.

Effettuate poi i test di livello cambiando poche righe più sopra la variabile CURRLV secondo il livello che volete testare.

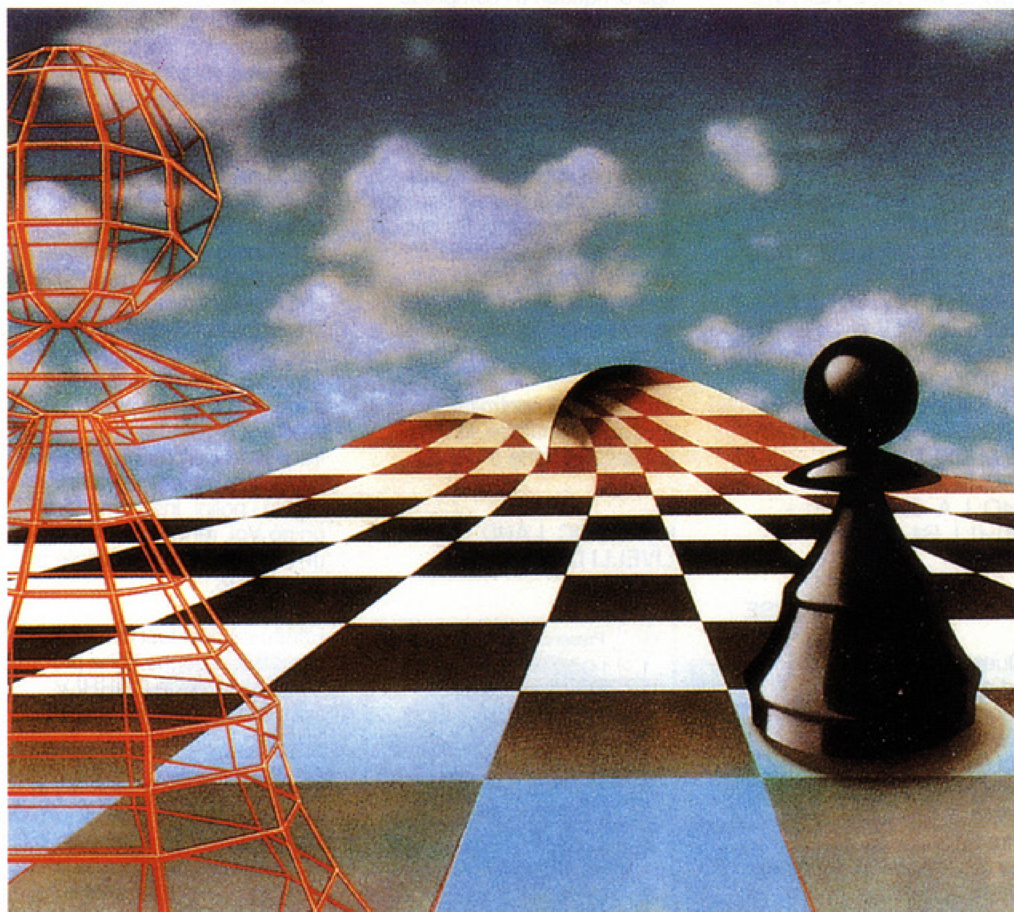
Se siete programmatori più in gamba potete invece continuare simbolicamente il nostro lavoro, utilizzando le variabili da noi suggerite e lasciate lì per futuri sviluppi.

Osservate gli ultimi due valori nei DATA, essi sono sempre a zero e lasciano adito alle variabili HOOVER e FLASH non ancora utilizzate. Queste variabili dovrebbero rappresentare la prima una forma di "aspirazione" laterale delle palline in certi livelli e la seconda una vera e propria scarica elettrica che dovrebbe attraversare il piano di gioco annientando tutto ciò che incontra.

E' ovvio che qui non basta cambiare i valori dei DATA, ma bisogna intervenire disegnando qualche nuovo Sprite e con qualche riga di programmazione.

In ogni caso, se Hypnotic Land, così come si presenta, vi ha procurato un certo divertimento e suscitato qualche interesse credo che lo scopo del nostro lavoro possa dirsi raggiunto.
Adesso restiamo in attesa spasmodica della vostra versione del Gioco!

PAINTER 3D



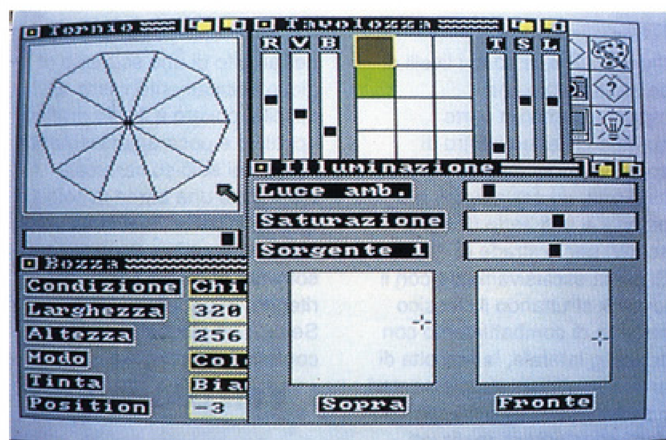
CTO SOFTWARE
AMIGA
PREZZO: LIT.149.000

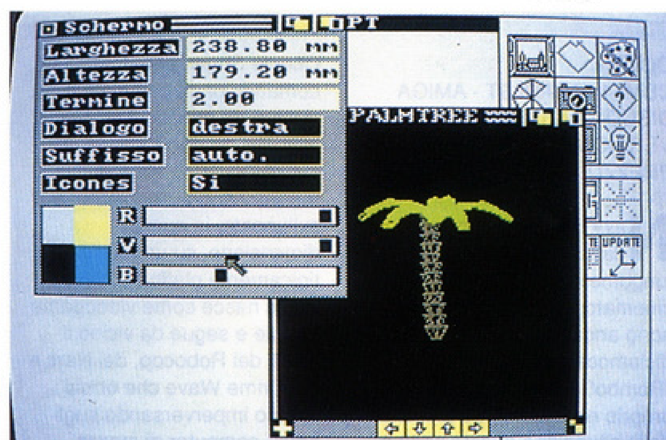
PAINTER 3D è un potente tool grafico in grado di progettare ed eseguire immagini in tre dimensioni. Il programma non è il solito software pittorico del tipo De Luxe Paint, bensì un potentissimo insieme di funzioni grafiche che permettono di eseguire e sviluppare "idee" a tre dimensioni. Si rivolge soprattutto ad un pubblico di giovani appassionati di grafica, ciò però non toglie, che anche gli esperti, potranno fare degli ottimi lavori ed ottenere parecchie soddisfazioni. I vari oggetti che popolano la scena si ottengono disegnandone il contorno, per poi costruirne il wire frame. Ogni disegno può essere ruotato intorno ad un asse per ottenerne una forma tridimensionale. Gli oggetti così creati possono essere utilizzati in un secondo tempo per montare una scena più complessa.
PAINTER 3D permette all'utente di muoversi all'interno di un background e di ingrandirne e modificarne i dettagli. Inoltre gli oggetti possono essere ruotati durante la costruzione dell'immagine in 3D. Per perfezionare il risultato finale si possono piazzare un numero illimitato di sorgenti luminose puntiformi. Attenti, facendo questa operazione, perché il risultato migliore si ottiene utilizzando un massimo di 3-4 luci, soprattutto se non siete ancora particolarmente abili. Una volta creati i vari oggetti è possibile colorarli utilizzando anche l'effetto di cycle in 3D.
Si può inoltre lavorare in multitasking e fare copie illimitate delle finestre di lavoro, modificandone il punto di vista, per ottenere una diversa visualizzazione di ciascun soggetto. Tutti i comandi sono dati cliccando su alcune icone, sfruttando un sistema di lavoro semplice ed intuitivo. Per generare un volume basta creare un contorno di almeno una decina di punti, dopo di che cliccando su ESTRUSIONE apparirà una finestra di dialogo. Dopo aver dato un nome all'oggetto che si sta creando si passerà alla finestra contenente la vista dell'oggetto creato. Ricordate che la finestra VISTA si sovrappone a quella di CONTORNO, per vederle entrambe bisognerà spostarne una. Ora dovrete stabilire l'altezza dell'oggetto in questione, dopo di che con una semplice operazione il programma genererà un prisma retto. E' possibile ora cambiare il punto di vista e far ruotare l'oggetto creato. Cercate di non lasciare troppe finestre aperte sul video, questo comporta un consumo enorme di memoria!!!! Ora finalmente potrete utilizzare i vari oggetti creati e posizionarli sul background. Una volta soddisfatti della scena creata e dell'illuminazione, potrete ricavare un'immagine di grandi dimensioni che salverete su disco in formato IFF. L'utilizzo di file IFF rende le immagini fatte con PAINTER 3D altamente compatibili con tutti i più importanti tool grafici in commercio. Consiglio: all'inizio create oggetti semplice e scenari poco complessi.... prima di lanciarvi nella costruzione di una scena complicata cercate di avere le idee ben chiare, molto meglio se vi fate una bozza su un foglio di carta. Questo vi permetterà di procedere in maniera spedita e di non perdere tempo inutilmente con prove ed aggiornamenti delle immagini. Tutte operazioni che richiedono molti calcoli e parecchio tempo.
Per semplificarvi la vita ricordatevi sempre che il programma è strutturato per "pensare" in maniera gerarchica, ovvero: un oggetto complesso è formato da parti più semplici, per rendere più veloce ed elementare il lavoro basta scomporlo, il che permette di semplificare il lavoro e di velocizzare la fase d'esecuzione. Questo tipo di approccio è particolarmente interessante e permette anche ai meno esperti di lanciarsi nella costruzione di immagini particolarmente complesse.
In pratica non lavorerete mai su tutta l'immagine, ma solo su una parte di essa. Si tratta di scomporre il problema per semplificarlo. Ad esempio una abitazione potrà essere scomposta ed elaborata per piani o per locali, lo stesso dicasi per l'arredamento interno dei singoli locali. Questo sistema strutturato in maniera gerarchica, permette di dividere il lavoro fra più persone e di velocizzare i tempi di realizzazione.
Ogni scena può così essere costruita rapidamente anche da una equipe di persone, legate fra di loro dall'interesse per l'argomento trattato.
Ciò consente ad un gruppo di amici di lavorare ad uno stesso progetto e di velocizzarne la conclusione. Senza parlare del fatto che ognuno potrà

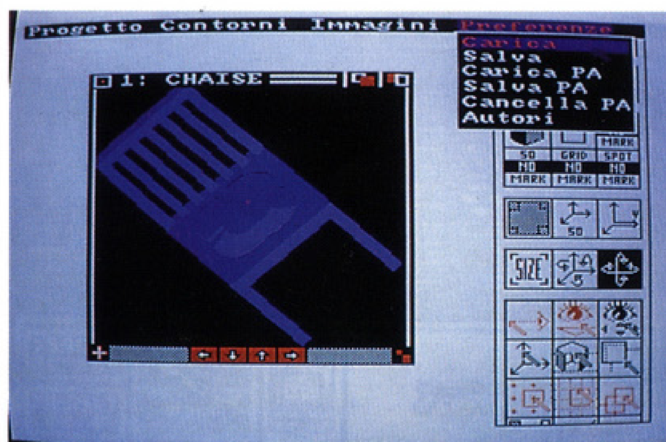
mettere qualcosa di completamente suo per rendere migliore il risultato finale.
Il sistema ad icone utilizzato da PAINTER 3D rende particolarmente semplice la gestione del programma. Se leggendo questo articolo vi sembra che molte cose siano state rese troppo semplici e facilmente ottenibili, beh... vi assicuriamo che fare i primi passi all'interno del programma è facile ed i risultati si vedono subito. Certo PAINTER 3D non può far diventare artisti dei carciofi, come diceva un mio professore al liceo "ci vuole il manico"!!!! Artisti si nasce!!!!
Comunque questo software della CTO permette di divertirsi in maniera intelligente spendendo pochi soldi, soprattutto se si pensa al costo di programmi similari come lo SCULPT 4D.
Per poter lavorare agevolmente occorrono vari mega di memoria, due mega sono un numero appena sufficiente per non ricevere sempre messaggi di "insufficent memory".
PAINTER 3D non si rivolge certo ad un pubblico di professionisti, ma è dedicato a chi vuole utilizzare l'AMIGA per potenziare le proprie qualità artistiche, o per passare un po' di tempo in relax creando nuovi oggetti ed elaborando idee magari pazzesche.
In pratica è possibile entrare in un nuovo mondo: tutto ciò che la fantasia pensa qui è possibile trasferirlo sul video magari a 3D. Tenete comunque presente che alcune operazioni sono molto lente ed in alcuni casi richiedono molto, molto tempo. Dipende anche dalla quantità di mega di ram che avete.
PAINTER 3D è un eccezionale tool grafico con ottime potenzialità di rendering. Peccato che il 68000 sia un po' lento per programmi di questo genere, occorrerebbero schede acceleratrici e coprocessori matematici (tutte cose troppo costose per le povere tasche di un amighista). Certo questi tool grafici non possono essere paragonati ai fratelli maggiori che girano su Macintosh, ma chi si accontenta gode (così almeno dice il saggio)!!!!!!

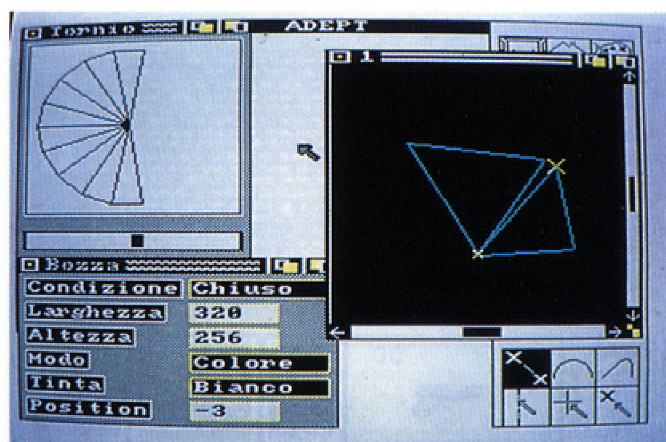
Val.Globale 9

VG&CW
YEP!







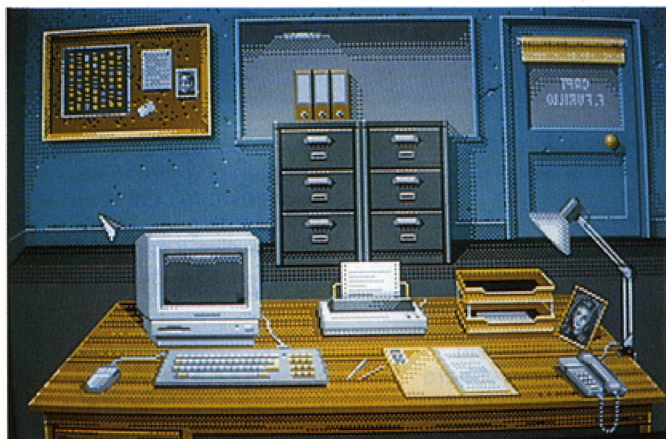


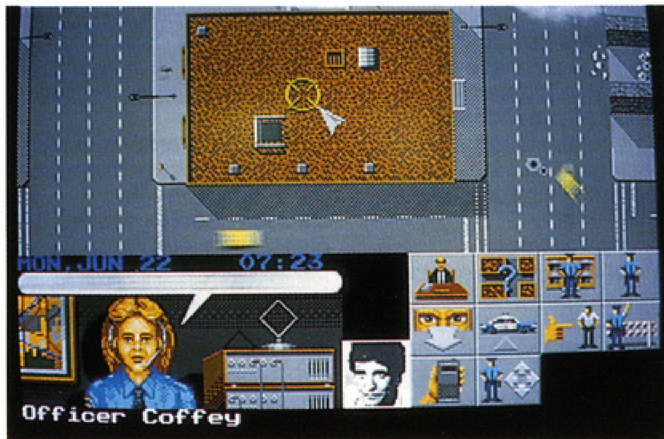
HILL STREET BLUES

KRISALIS
CBM64 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.39.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Hill Street Blues è uno dei serial televisivi più famosi dopo Le Strade Della California. In Italia, si sa, il telefilm americano viene spesso relegato al ruolo di scomodo suddito delle telenovelas e delle Soap Opera, ma tuttavia questa serie poliziesca non è passata inosservata soprattutto al pubblico più giovane che, da oggi, potrà riviverla e gustarla sotto una nuova ottica videogame. La Krisalis ha infatti creato una intera città computerizzata che genera un'ambientazione con 300 veicoli e 400 persone che vivono e lavorano nel Commissariato di Hill Street con cui potremo poi interagire. La vita, in questo gioco, è quella classica di un Police Precint dove, nei panni del boss di turno, dovremo organizzare un capillare e costante lavoro delle forze dell'ordine per "servire e proteggere" gli innocenti (non c'è Robocop, ma il vecchio slogan rende l'idea alla perfezione). Il gioco ci permette di interagire con nove dei più famosi personaggi del telefilm; utilizzando questi agenti potremo occuparci di altrettanti crimini, in contemporanea, in modo da fronteggiare gravi problemi come, furti, assalti alle banche, spaccio di droga, mafia, ecc. Hill Street Blues si sviluppa su un'abile miscela di simulazione "manageriale" e fasi arcade che, prendendo spunto dall'originale Chicago 90 Cobra Soft, rendono il videogioco dannatamente avvincente, vario e divertente. Ottima grafica, simpatico il sonoro, manualistica in italiano: che volete di più?

Val. Globale: 8



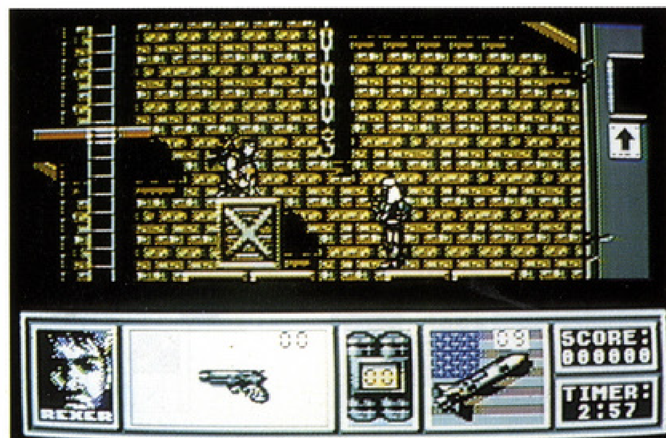


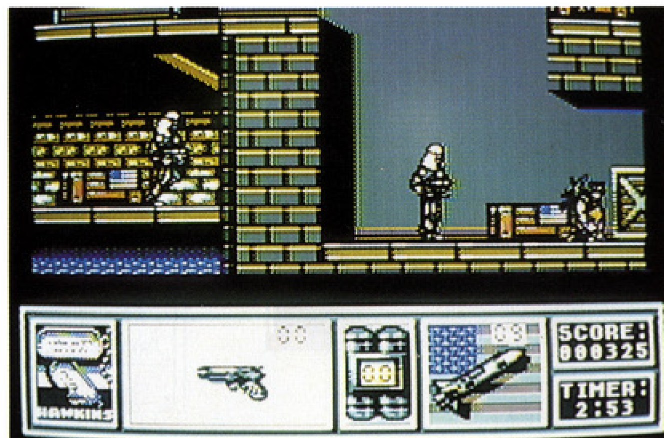
NAVY SEALS

OCEAN
CBM64 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - CARTUCCIA
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO: LIT.69.000

Navy Seals è tratto dall'omonimo lungometraggio cinematografico che in pochi sono andati a vedere perchè, diciamocelo, di Rambo, "Rombo" e "Rimba" ormai proprio non se ne può più. Eroe della situazione questa volta è Charlie Sheen che, messo al comando di un commando di "foche" da guerra (e sì, Seals significa proprio foche!!!), si impegna in una serie di missioni anti-terrorismo sviluppate, in questa dimensione, su un multigame tipicamente platform. Navy Seals nasce come videogame arcade e segue da vicino il filone dei Robocop, dei Narc e dei Crime Wave che ormai stanno imperversando sugli home computer di mezzo mondo. Cinque sono i livelli di combattimento che rappresentano un porto commerciale, un centro di comunicazioni nemico, una caserma, un salvataggio di ostaggi e una serie di aspri scontri per le strade di Beirut. Si gioca esclusivamente con il joystick sfruttando il classico sistema di combattimento con scrolling laterale, la raccolta di armi e munizioni supplementari, nonchè l'inevitabile mappaggio degli spostamenti realizzati nell'ambito di uno scenario di gioco decisamente vasto. E' difficile, povero a livello grafico, ripetitivo e poco entusiasmante. Arriva poi solo su cartuccia (che costa una barca di soldi) e questo in parte ve lo siete voluti voi continuando a scopiazzare software originale senza ritegno. In ogni caso Navy Seals è un giochetto povero di contenuti e giocabilità.

Val. Globale: 5





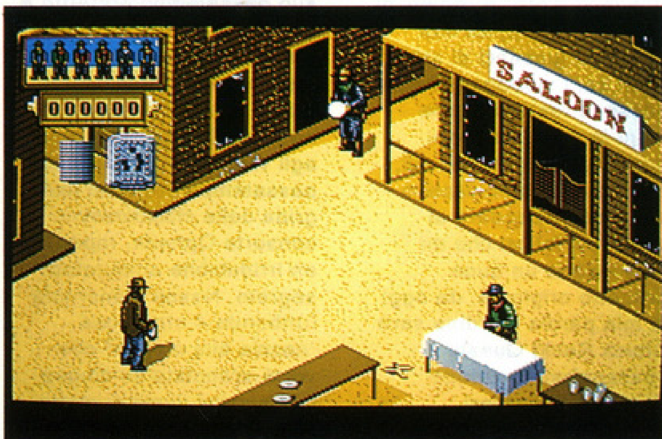
BACK TO THE FUTURE III

IMAGEWORKS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT.39.000

Finalmente una software house è riuscita a convertire una licenza cinematografica in un ottimo e giocabilissimo videogame, dopo anni ed anni di tentativi. La Imageworks ha infatti catturato quattro fasi salienti di Ritorno Al Futuro Parte 3, riproponendole in altrettanti subgames di sicuro impatto arcade. Non starò perciò a raccontarvi tutta la trama del film, sarebbe del resto troppo complicato (vi conviene noleggiarvi la videocassetta!), limitandomi alla descrizione dei quattro sottogiochi. Si parte dunque dal salvataggio della dolcissima Clara, futura sposa di Doc, intrapreso da quest'ultimo; bisognerà lanciare il suo destriero all'inseguimento del carro di Clara (i cavalli sono impazziti!) e, raccogliendo bagagli ed evitando ostacoli, raggiungerne le cavalcature e domarle prima che rovinino in un burrone. Alla festa del paese poi, in pieno Far West, Marty dovrà provare la "nuova" Colt 45 in un tiro al bersaglio molto simile al Take'em Out recensito qualche numero fa. Si passa poi alla battaglia con le torte in faccia, particolarmente divertente e proposta in grafica tridimensionale prospettica, per poi finire con la corsa sulla vecchia locomotiva nel tentativo di raggiungere la velocità necessaria a compiere il balzo nel tempo finale. La grafica è molto curata, mentre la giocabilità di tutti i subgame è particolarmente elevata e stimolante. Aggiungeteci dunque una bella colonna sonora ed un mare di intermezzi grafici statici ed otterrete una "compilation" di quattro giochini dannatamente divertenti.

Val. Globale: 8,2



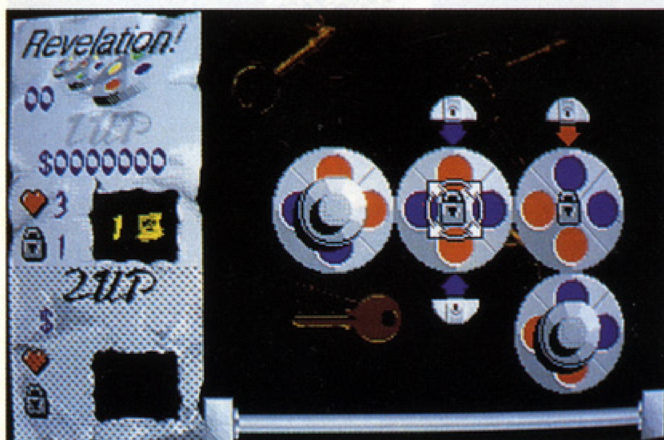


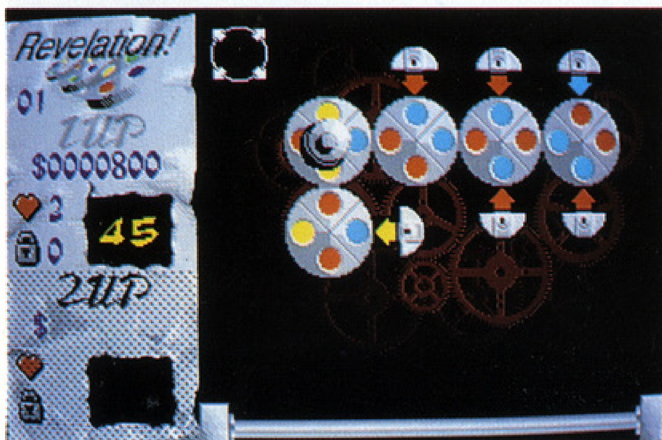
REVELATION

KRISALIS
AMIGA - IBM PC
PREZZO: LIT. 29.000
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Revelation non è un'adventure ispirata ad una canzone degli Iron Maiden e nemmeno un'ennesimo episodio della saga fantasy degli AD&D. Si tratta al contrario di un intricato ed avvicente rompicapo computerizzato che, oltre ad avvalersi di un ottimo e stimolante soggetto, vanta uno spessore di grafica quasi tridimensionale di eccellente fattura. Ottantotto sono i livelli di gioco di una specie di macchina decodificatrice che sta a metà tra un Master Mind ed un accessorio tipico degli agenti segreti di Fleming. Scopo del rompicapo è quello di aprire, ad ogni schermo, una cassaforte sigillata da un sistema di combinazioni colorate sviluppate sulle classiche "rotellone". Le manopole relative devono essere correttamente spostate ed organizzate relativamente alla posizione di alcune frecce di diversi colori, posizionate a random per ogni pannello blindato. Le manopole si girano portandoci il cursore del mouse e vanno poi girate in senso orario o antiorario con scatti di 90 gradi alla volta in tutte le direzioni. Ad ogni cassaforte aperta apparirà una serie di cassette di sicurezza, ognuna contenente un oggetto prezioso (in termini di punteggio bonus), apribili nel tempo rimastoci a disposizione. Ogni dieci cassaforti aperte ci verrà fornito un codice di accesso al gioco che permetterà di riprendere la partita da quel punto senza ricominciare tutto da capo. Bello, intrigante, facile da gestire, visivamente accattivante, con istruzioni in italiano, in poche parole: imperdibile!!!

Val. Globale: 9





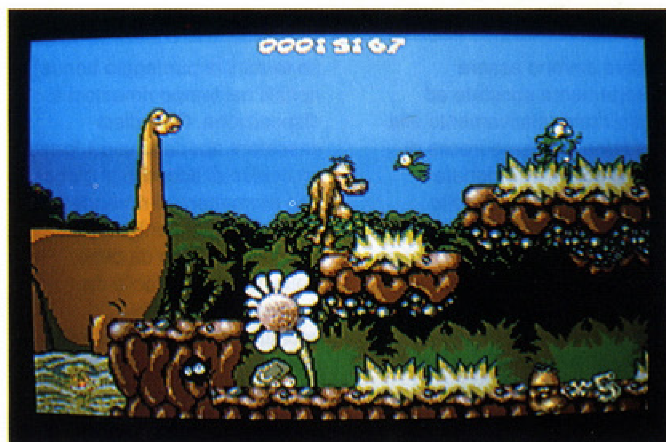
CHUCK ROCK

CORE DESIGN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
DISTRIBUITO DA SOFTEL

Questo fresco ed originalissimo platform targato Core Design arriva in un momento particolarmente propizio per spararlo ai vertici delle classiche di vendita mondiali, da qualche mese in preda alla più nera e piatta disperazione con "medagli d'oro" e "bollini di qualità" appioppati alla rinfusa a giocacci di serie B. Si sa, i videogamer non possono restare con le mani in mano (e con il portafogli pieno), per cui, se fino a ieri non sapevo più cosa rispondere ai numerosi lettori che mi chiedevano un buon prodotto originale, da oggi la mia parola d'ordine sarà Chuck Rock! Questo spassosissimo arcade firmato dagli stessi designer di Car Vup e Torvak The Warrior, sprizza scintille, simpatia e originalissima giocabilità da tutti i pori, gratificando qualsiasi tipo di videogamer anche con grafica e commenti sonori stupendi. L'ambientazione è preistorica e l'eroe della nostra storia, più simile ad un personaggio dei Flintstones che ad un vero uomo di Neanderthal, risponde al nome di Chuck Rock, in ciccia (leggi = panza prominente!), ossa e pelliccia! Chuck è un precursore dell'attuale Homo Televisivus Ciabattonus, in quanto il suo passatempo preferito è scolare lattine di birra (c'è forse di mezzo la Time Machine Activision??!) di fronte al suo TV Color neolitico. Un brutto giorno egli viene distolto dal suo passatempo preferito dalle grida della cicciosissima consorte Ophelia, rapita da un irriducibile ammiratore segreto. Nasce quindi una furibonda e strepitosa "caccia alla moglie" che verrà articolata su cinque lunghissimi livelli di gioco, dichiaratamente platform. Nonostante le voluminose apparenze Chuck è in grado di correre, saltare, chinarsi e, in generale, compiere parecchi movimenti, compreso il sollevamento e lo spostamento massi, particolarmente utile per aggirare o superare gli ostacoli previsti dai programmatori. Strada facendo Chuck potrà chiedere aiuto a qualche simpatico, ma bizzoso, pterodattilo o dinosauro, per farsi trasportare più avanti sullo schermo, nonchè beccarsi sulla cocozza qualche "regaluccio organico" proveniente dal popò di un grosso tirannosauro! Le animazioni, lo scorrimento dei fondali e, nel complesso, ogni singolo particolare grafico sono stati curati e realizzati alla perfezione, sviluppando un prodotto finale in molti casi capace di superare un qualsiasi arcade a gettone. La giocabilità che ne deriva è del tipo più irrinunciabile, immediato e divertente, in grado di stregare anche chi non ama alal follia action game di questo genere. Particolare plauso anche al commento musicale che, coadiuvato dai classici versetti onomatopeici visualizzati sullo schermo, confeziona egregiamente una colonna sonora di grandioso e buffissimo effetto cartoon. Come ho avuto modo di accennare a Richard Barclay della Core Design, la sua software house sta facendo passi da supergigante, strappando con prepotenza il titolo di Arcade-house a molte altre più blasonate concorrenti, già da molto tempo sul mercato. Chuck Rock è un gioco memorabile, che segna un'ennesima maturazione nel campo dell'home entertainment computerizzato.

Val. Globale: 9

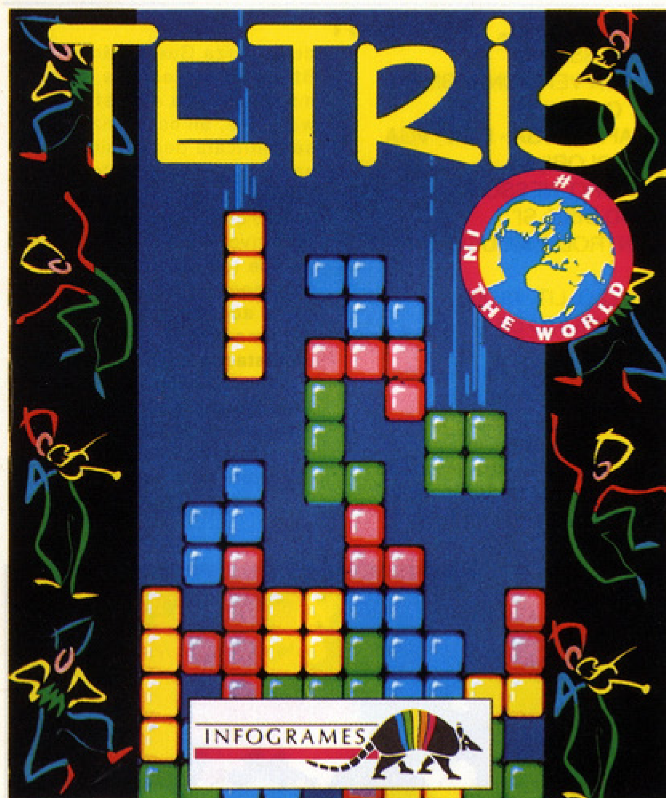
VG&CW YEP!







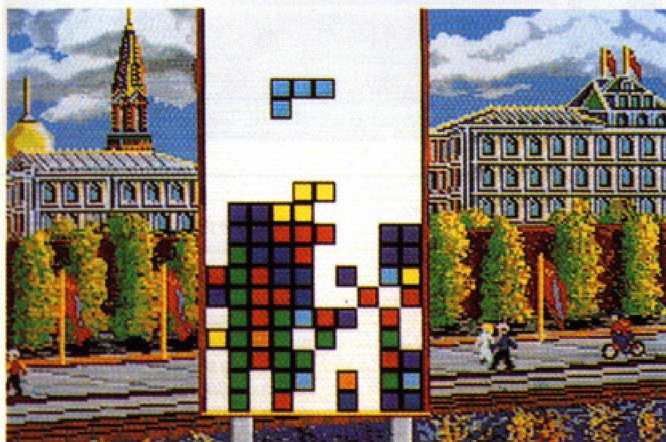


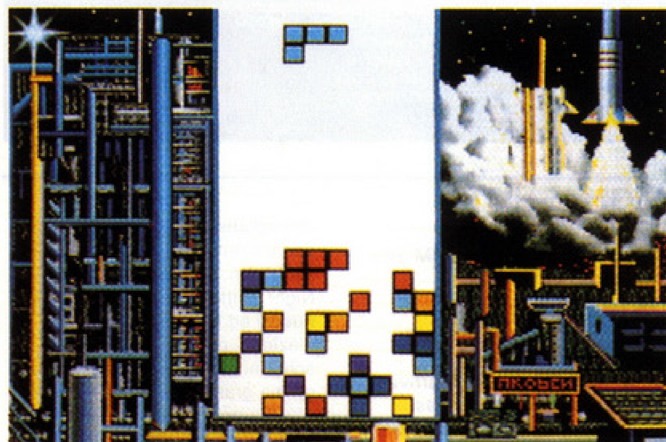


INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.
DISTRIBUITO DA: C.T.O.

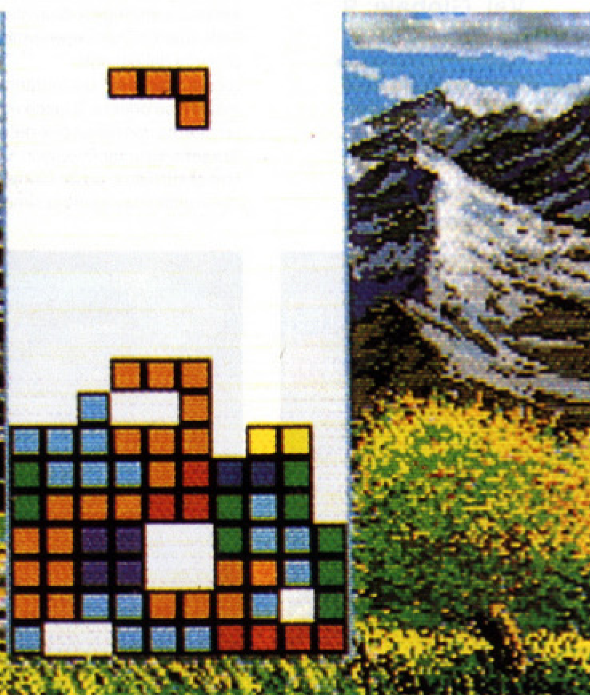
Ennesima versione riveduta, colorata e corretta di uno dei più classici ed immarcescibili passatempi computerizzati. Verrebbe quasi spontaneo chiedersi se è nato prima Tetris o il Pong Atari, visto che in ogni parte del mondo c'è gente che da anni sta impilando mattoncini colorati fondendo computer, drive e monitor dopo ore ed ore di gioco. Tetris è un game di origine russa, ma tanto per noi fa ben poca differenza, basta che sia divertente e giocabile. E queste sono proprio le caratteristiche vincenti di un prodotto incredibilmente facile da gestire, dannatamente lungo e impegnativo come pochi.

Scopo del gioco, lo diciamo per tutti coloro che abbiano passato gli ultimi tre anni in stato di ibernazione criogenica, è quello di comporre un puzzle formato da una gamma di cinque tipi di tessere colorate che, opportunamente ruotate e posizionate, andranno ad impilarsi a fondo schermo. Se si lasciano buchi vuoti le tessere inizieranno ad ammassarsi disordinatamente, il nostro score ne soffrirà ed il gioco, dopo pochi minuti, rovinerà in un bel Game Over. Si gioca con mouse o tastiera, con dieci livelli di difficoltà crescente ed una velocità variabile impostabile dall'utente. Le pagine grafiche che appaiono a fondo schermo si susseguono, livello dopo livello, colorando piacevolmente il "terreno" di gioco, proprio come accade nel più recente Welltris, realizzato sempre dallo stesso autore di questo gioco. Tetris in versione definitiva (speriamo!) è disponibile per tutti coloro che si sono persi, anni or sono, uno dei più intriganti rompicapo computerizzati. Devo dire di più? Compratelo al volo!









Val. Globale. 9

VG&CW YEP!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT.
DISTRIBUITO DA C.T.O.

The Secret Of Monkey Island è forse il videogioco che, da molti anni a queesta parte, ha fatto più parlare di sè. Attesissimo da migliaia di avventurieri cresciuti a "pane e Zak McKraken", questo nuovo "libro interattivo" Lucasfilm ci riporta ai tempi dei pirati e degli scorridori dei sette mari, impegnandoci in una complessa avventura magistralmente tradotta in italiano da C.T.O. Si gioca con la tastiera, con il mouse o con il joystick, scegliendo di volta in volta le azioni da compiere e gli oggetti da raccogliere/utilizzare, che appaiono riassunti nella classica porzione inferiore dello schermo facilissima da sfruttare. Il nostro alter ego in pixel si muove in uno scenario di fiaba, eccezionalmente disegnato con ricchezza di particolari, colori e locazioni. Un'avventura imperdibile anche per chi ancora non conosce da vicino queste produzioni Lucasfilm.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



THE FINAL CONFLICT

IMPRESSIONS
NUOVA VERSIONE: IBM PC - 3.5" O 5.25"
GRAFICA: CGA - EGA - VGA (16 COLORI)
SONORO: NESSUNO
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Il miglior, attuale prodotto targato Impressions risponde al nome di The Final Conflict e ci offre la possibilità di vivere in diretta, nonchè in prima persona, il prima, il durante ed il dopo della Terza Guerra Mondiale. Strategia, diplomazia, azioni militari e tanta atmosfera wargame, all'occorenza semplificata per colpire il più vasto target di giocatori, si fondono in un gioco tanto vasto, quanto variato e mai ripetitivo. C'è perfino un mini arcade (del tipo di Missile Command Atari) dedicato a chi si accosta ai wargame per la prima volta e vuole vivere un distacco dagli shoot'em up il meno traumatico possibile. Peccato che sfrutti solo un massimo di 16 colori EGA e nessun device sonoro. Le istruzioni sono in italiano.

Val. Globale: 8



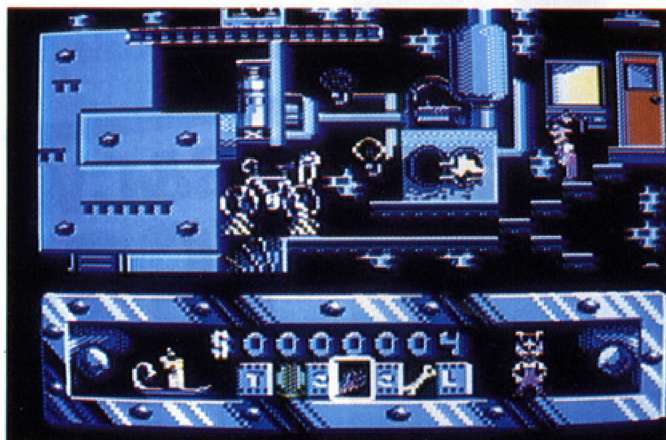
NIGHT SHIFT

LUCASFILM
NUOVA VERSIONE: CBM 64
PREZZO LIT.29.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Anche per i sistemi Commodore a 8 Bit arriva uno dei due attualissimi best seller Lucasfilm. Nel "Turno di Notte" di una fabbrica di giocattoli e manichini, potremo dunque sbizzarrirci per creare produzioni sempre più astruse e strampalate, rispondendo agli ordini del giorno del nostro datore di lavoro, sempre vigile ed attento al nostro operato. Scopo del gioco è quello di far funzionare a pieno regime l'intera fabbrica, correndo come pazzi su è giù per coloratissimi e dettagliatissimi schermi platform, ricchi di interruttori, piattaforme, ascensori, e mille altre diavolerie. Night Shift è dunque uno dei più riusciti ed entusiasmanti giochi d'azione, portato alla luce sugli schermi dei sessantaquattristi con ottima grafica, scrolling omogenei e un commento sonoro di simpaticissimo effetto. Da non perdere!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



GENGIS KHAN

INFOGRAMES
NUOVA RELEASE: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Gengis Khan è il primo di una lunga serie di stupendi wargame realizzati dalla Koei statunitense e pubblicati in europa sotto il marchio Infogrames. Si tratta di una specie di rivisitazione, più seriosa e strategica di un classico Defender Of The Crown ambientato ai tempi del più noto "conquistadores" del lontano e misterioso oriente. Il gioco richiede un'attenta consultazione del manuale (tradotto fortunatamente in italiano) che ci introduce ad un complesso e divertentissimo game si simulazione bellica, che poggia su un'ottima visualizzazione grafica decisamente superiore a quelle obsolete degli analoghi prodotti SSI. Gengis Khan è gestito unicamente via mouse, al fine di consentire il maggior livello di interazione possibile e la massima libertà d'azione. Si tratta comunque di una simulazione per soli esperti, in grado di regalare ore ed ore di intrigante divertimento wargame.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



Eye of the Beholder

by Mirko Marchesi

□ = 1 passo

= porta

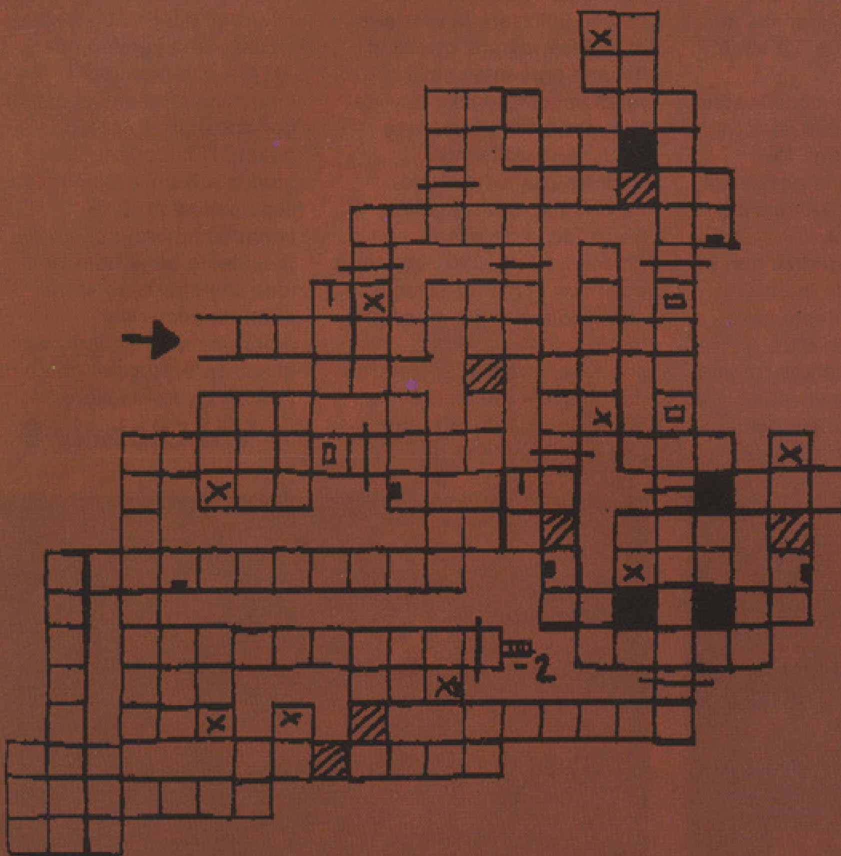
= muro finto

= scale + = sale – = scende

= transporter

S = spinner (trottola)

T = transporter



Legenda:

x = oggetto

' = leva

▪ = bottone

□ = pedana

LIVELLO 1

'NAM 1965-1975

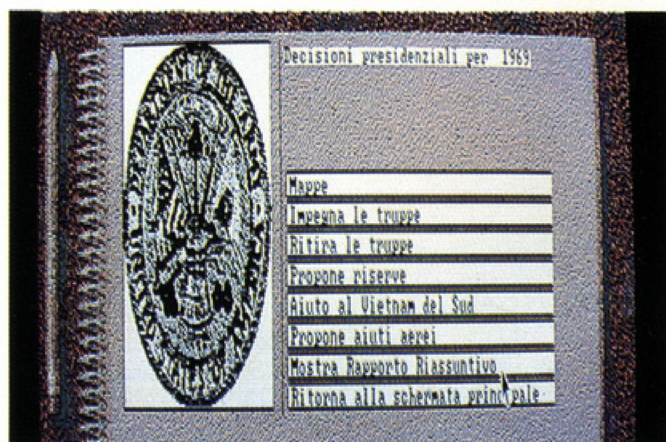
DOMARK
IBM E COMPATIBILI - AMIGA - ATARI ST - MACINTOSH
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT.59.000

Ed eccoci alle prese con un wargames anomalo, un misto di guerra e di politica. Questa volta impersonate il presidente degli Stati Uniti e dovete fare in modo che il Sud Vietnam rimanga indipendente e non venga occupato dalle forze comuniste del nord. Per riuscire nel vostro intento dovete cercare di contenere le offensive dei Viet Cong ed impartire alle armate mal equipaggiate del nord una sonora sconfitta. Riuscire nell'impresa non sarà facile, perché dovrete vedervela anche sul fronte interno: sia con i pacifisti sia con i politici della fazione avversa. 'NAM abbraccia tutto il periodo che va dal 1965 al 1975, in quegli anni gli americani hanno costruito un grandioso apparato bellico nel Sud Vietnam, solo la mancanza di coraggio dei politici ha fatto di questa guerra l'unica sconfitta subita dalle armate d'oltre oceano. Toccherà a voi sovvertire l'esito della guerra e non sarà una cosa facile. Se decidete di impersonare il presidente Nixon dovrete prestare molta attenzione agli umori del popolo americano e soprattutto dei politici democratici che mal tollerano la presenza dei soldati americani nel Vietnam. 'NAM vuole essere una simulazione; politico-militare abbastanza innovativa, dobbiamo però constatare che la Domark non riesce nell'intento. Il programma infatti non è gran che né come wargames né come simulazione, ciò è dovuto anche alle soluzioni grafiche utilizzate. Le varie schermate che si susseguono sul monitor sono grossolane, il pixel ha dimensioni enormi. Non parliamo poi della possibilità di sfruttare la VGA solo in emulazione EGA. Solitamente la grafica non è molto importante in un wargames, in questo caso però il game non è un semplice gioco di guerra, ma vuole essere qualcosa di diverso. Non parliamo poi della giocabilità: sul video sono disegnate la mappa del Vietnam e dei paesi confinanti. Le varie unità degli eserciti combattenti sono poco distinguibili fra di loro ed impartire degli ordini che sortiscano una qualche efficacia è del tutto impossibile. Essenzialmente si sente la mancanza del solito tavoliere ad esagoni. Unico lato positivo è la possibilità di utilizzare il manuale in italiano, ben tradotto e facilmente consultabile. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio (quello che appare sullo schermo, intanto per intenderci) in questo caso è meglio utilizzare la versione in inglese, perché quella in italiano presenta i soliti problemi di traduzione, vista l'impossibilità di rimanere negli spazi consentiti. Vedrete così parole che escono dai loro riquadri o traduzioni a dir poco ridicole.... Tze, tze... queste cose non si fanno!!! Come abbiamo avuto già modo di dire per altre case di software,sarà meglio optare per l'inglese (almeno fino a quando i signori importatori non si degneranno di assumere dei traduttori all'altezza della situazione!!!!). Il programma è installabile su hard disk ed è munito di disco chiave che deve sempre essere presente nel drive A. 'NAM funziona con tutte le schede grafiche a colore in commercio anche se solo in modo CGA o EGA. Se possedete una VGA vi dovrete accontentare della grafica EGA per giunta sfruttata in modo pessimo. Le varie schermate che si susseguono sul monitor sembrano delle pessime conversioni di immagini acquisite con sistemi differenti dal PC. Lo stesso dicasi per la versione per AMIGA che presenta i medesimi problemi di quella per MS-DOS. Peccato, perché l'idea che fa da sfondo a Nam è ottima: una simulazione militare controllata direttamente dal presidente degli Stati Uniti; idea che speriamo verrà sfruttata anche dai programmatori di altre case di software, forse in grado di fare un lavoro migliore.

Val.Globale 6







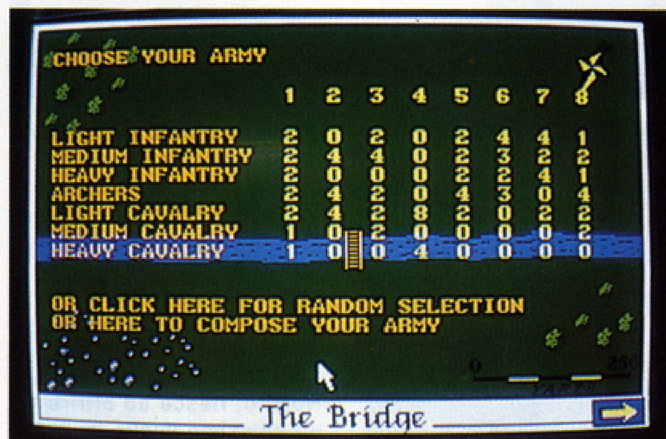


COHORT - FIGHTING FOR ROME

IMPRESSIONS
AMIGA
PREZZO: LIT.49.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Ecco un nuovo gioco di guerra facile facile, sfornato dai programmatori della IMPRESSIONS, nel tentativo di accaparrarsi i favori di tutti quei giocatori di wargames alle prime armi e che non sono ancora in grado di districarsi con i più blasonati e comlpessi lavori della SSI. Questa volta siete alla testa dell'esercito romano, dovete affrontare in battaglia nemici temibili e potenti. I backgrounds a disposizione sono venti, ma avete la possibilità di crearvene di nuovi. Quando giocate potete scegliere se comandare ogni singola unità o gruppi di più unità. Avete a disposizione sette tipi differenti di fanteria, oltre a gruppi di cavalleria e di arceri. Potete disporre le unità sul terreno degli scontri, la loro dislocazione dipende soprattutto da come intendete impostare la battaglia. Tenete sempre presente che la tattica scelta deve essere supportata da un idoneo dispositivo difensivo od offensivo. Durante le varie fasi del gioco è possibile eseguire delle zoomate sulle varie unità dell'esercito per rendersi conto dello stato d'animo dei soldati e della loro consistenza numerica. Non dimenticate mai che un manipolo di guerrieri motivati e ben addestrati, in alcuni casi, può tenere a bada grandi formazioni che non credono nella causa per cui combattono e nei loro comandanti. La grafica è simile a quella degli altri lavori della IMPRESSIONS, sprite grossi e non sempre disegnati con dovizia di particolari. Ma in un wargames questi dettagli sono di poco interesse. E' molto più importante la giocabilità e la fedeltà degli algoritmi usati per la risoluzione degli scontri. Durante la battaglia si possono vivere i momenti che contraddistinguono il combattimento: dal corpo a corpo delle fanterie al cozzare dei cavalli contro le armature. Potrete così udire lo sferragliare delle corazze ed il cozzare degli scudi. Per vincere sempre e contro ogni nemico vi basterà sfruttare la potenza delle legioni romane e della cavalleria alleata che avrà facilmente ragione dei nemici. Cosa importante, per chi non conosce l'inglese: la confezione contiene anche il manuale in italiano, inoltre all'inizio del game potete scegliere in che lingua giocare. Noi vi consigliamo vivamente di optare per l'inglese, vista la traduzione approssimativa. Se invece "non" conoscete bene l'italiano, beh..... allora potete cliccare senza paura sull'icona della bandiera rosso-bianco-verde!!!!! Comunque leggendo la parte italiana del manuale abbiamo potuto accrescere la nostra cultura di appassionati di giochi di guerra, e sì, ammettiamo la nostra ignoranza, non sapevamo che gli antichi romani avevano un esercito munito di unità lanciamissili.... che ci volete fare a questo mondo c'è sempre qualcosa di nuovo da imparare.... A parte gli scherzi... ci sembra veramente ridicolo confondere le frecce od i proiettili, tirati con le catapulte o con le balestre, con dei missili.. magari terra-terra, visto che gli eserciti di allora non disponevano di una adeguata aviazione (ma c'erano di già gli F-19???? booh....). Lo stesso vale per i termini tradotti sul video: capiamo benissimo che cancel in italiano significa cancellare, ma che senso ha tradurre una parola con un termine che non può essere contenuto interamente nel riquadro su cui cliccare bensì esce per metà da un lato....?? Molto meglio lasciare le cose come stanno e non tradurre assolutamente; non parliamo poi di apostrofi mancanti e di errori di ortografia. Quindi, consiglio numero uno: se acquistate quest'ultimo lavoro della IMPRESSIONS cliccate sulla Union Jack e leggetevi il manuale in inglese. Per il resto il programma è godibilissimo e basato su poche regole facili da apprendere. Interamente gestibile con il mouse COHORT FIGHTING FOR ROME ha una ottima giocabilità, le qualità grafiche in alcuni casi sono invece assai discutibili. Come già detto in precedenza, il game è dedicato ad un pubblico di giovani, che non sono ancora in grado di cimentarsi con wargames più complessi e quindi sono scusabili alcune lacune, che sarebbero inammissibili in un lavoro della SSI.

Val. Globale: 7,8







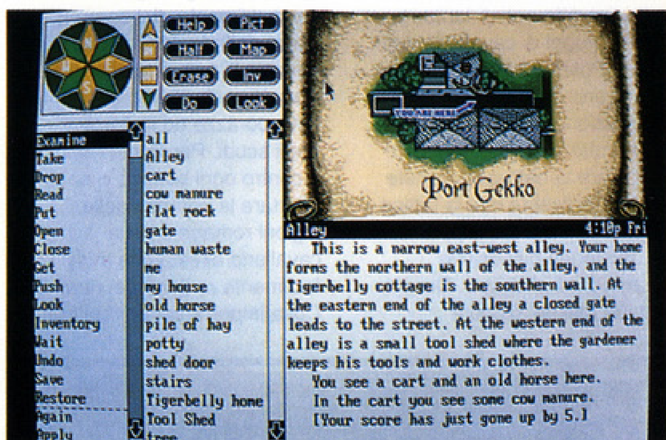


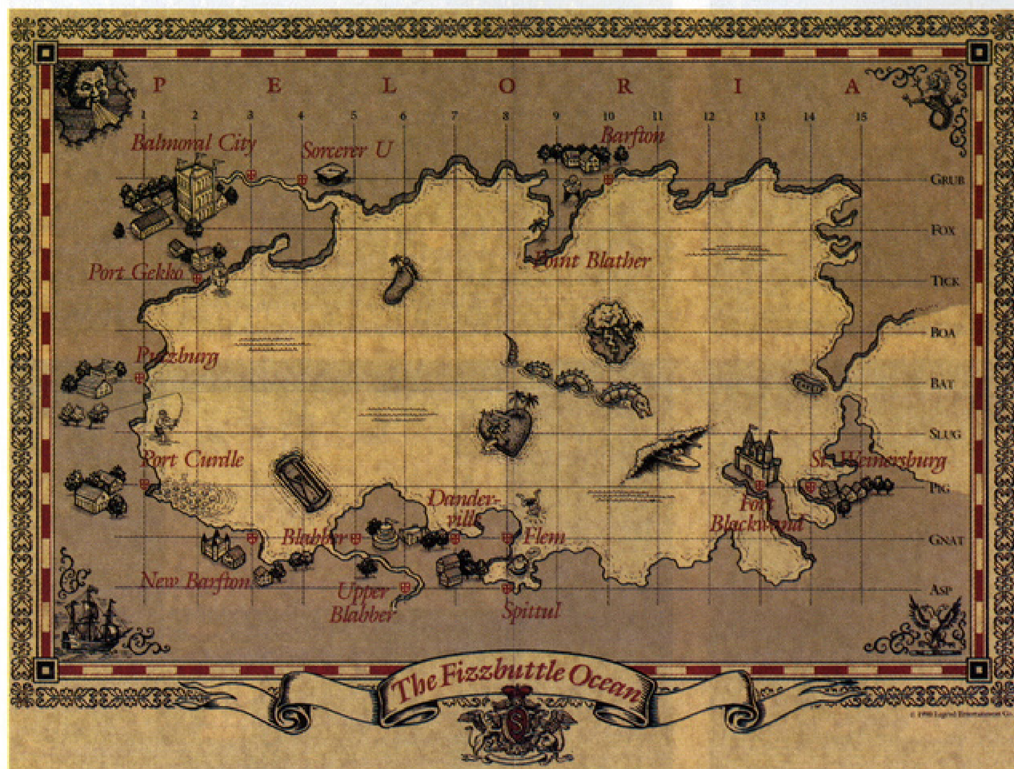
SORCERER GETS ALL THE GIRLS

LEGEND
IBM PC - 3.5" o 5.25"
GRAFICA: EGA/VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT-32/LA-PC1
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
HARD DISK: SI
PREZZO: LIT.79.000

Sorcerer Gets All The Girls è un classico adventure Infocom, rivisitato, impostato e corretto in relazione all'impiego di grafica in alta risoluzione e di una serie di perfezionamenti cui sono approdate le avventure grafico-testuali delle ultime generazioni. Il titolo è già tutto un programma, "Il Mago si cucca tutte le sbarbine" (gli Skiantos non ce ne vogliano), ma attenzione a non farvi ingannare da una confezione terribilente accattivante e spiritosa perchè questa avventura è dedicata esclusivamente ai più esperti giocatori. Innanzitutto potremmo facilmente paragonarla al contemporaneo Wonderland che fa sì sfoggio di ottima grafica, ma ci "martella" con blocchi di testo da capire e tradurre fino in fondo. Sorcerer Get All The Girls è infatti prevalentemente testuale e richiede perciò una corretta conoscenza dell'inglese e di tutti i suoi vari tranelli e doppisensi, chiaramente sfruttati per suggerire mosse e svolgimento del gioco. La porzione grafica, limitata alla solita window di dimensioni variabili, ricopre perciò ben poca importanza in un tipo di avventura dannatamente complesso. Ci troviamo nel magico mondo di Peloria, nei panni di un classico, giovane "nerd", alias Ernie Eaglebeak che sogna di diventare un potentissimo mago e rapire il cuore dell'avvenente Lola Tigerbelly (se conoscete l'inglese c'è già da ridere!). Il nostro eroe si iscriverà perciò all'università degli stregoni da cui uscirà neodiplomato in seguito ad una misteriosa scorreria effettuata dall'orda di demoni di un mago cattivo. Ernie dovrà poi viaggiare per le magiche terre di Peloria, ottenere informazioni e nozioni su come sconfiggere il temibile avversario e, nella migliore tradizione degli agenti segreti bellocci ed avvenenti (leggi: 007), sollazzarsi con tutte le biondone coscialunga che troverà cammino facendo. Sorcerer Geets All The Girls è un'avventura particolarmente frizzante e sbarazzina che fa l'occhiolino ai Nerd-Larry partoriti qualche anno fa dalla Sierra On Line.







Abbiamo perciò tra le mani un prodotto decisamente interessante, insolito ed avvincente che, avvalendosi di una ottima interfaccia utente altamente interattiva, di buona grafica VGA e di una colonna sonora Ad Lib, Sound Blaster o Roland, riesce ad offrire un altissimo livello di realismo e "partecipazione" anche ai giocatori più esperti ed esigenti. Se cercate qualcosa di diverso, a patto che ve la caviate molto bene in inglese (o che non richiediate un hint book alla Legend californiana!), Sorcerer Gets All The Girl saprà senza dubbio regalarvi moltissime ore di intelligente intrattenimento.

Val. Globale: 8

WIZARDRY VI - BANE OF THE COSMIC FORCE

SIR-TECH
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 39.99 STERLINE

Lo so, lo so, appena visto il prezzo in sterline avrete senza dubbio stortato il naso. Tuttavia stiamo per parlare del sesto episodio di una favolosa saga RPG che, sconosciuta totalmente al pubblico italiano, può essere facilmente reperita presso un punto vendita inglese in grado di spedirvela nel giro di pochi giorni. La serie Wizardry creata dalla Sir-Tech statunitense è una linea di prodotti decisamente analoghi ai più blasonati AD&D computerizzati targati SSI. Non per questo tuttavia giocare con qualsiasi episodio di Wizardry non offre altrettanto divertimento, visto che si tratta di prodotti altamente sofisticati e, sotto certi aspetti, meglio strutturati e più completi di tutti gli altri già noti al pubblico italiano. Abbiamo scelto Wizardry VI perchè si inserisce magistralmente nell'ottica dei cloni di Dungeon Master che proprio in questi giorni stanno sbocciando in tutte le software house di maggior rilievo. Mentre aspettate l'ormai celeberrimo Eye Of The Beholder per Amiga, provate dunque a farvi rapire dalla stupefacente complessità di gioco di Bane Of The Cosmic Force. Il sistema di svolgimento è sempre quello, eccezion fatta per la trama chiaramente diversa, sviluppato su una capillare e lunghissima esplorazione di un dedalo di dungeon, superbamente descritti con ausilio di grafica tri-di e sonoro digitalizzato. Non mancano poi le animazioni che intervengono nei numerosissimi combattimenti, effettuati contro orde di nemici sempre più agguerriti e mostruosi. Dall'elegante confezione del gioco esce una ricchissima documentazione e ben cinque dischi programma, fortunatamente installabili su hard disk (a questo punto pressochè inevitabile per sveltire al massimo le molteplici fasi di caricamento durante l'avventura). I personaggi che compongono il nostro manipolo di esploratori possono arrivare ad un massimo di 6, selezionabili in base a 11 razze e 14 "professioni" (ladro, mago, guerriero, shogun, ninja, ecc.). 400 sono gli oggetti e gli utensili messi a disposizione dal programma al fine di potenziare al massimo il livello di realismo del programma, nonchè renderlo il più complicato e divertente possibile. Non mancano poi gli incantesimi, presenti in ben 462 combinazioni relative a sei volumi di magia recuperabili durante l'esplorazione. La porzione relativa poi ai combattimenti viene sviluppata attraverso attacchi primari e secondari che sono costantemente registrati ed aggiornati su una serie di sottoschermi, separati per complessità e quantità di dati da quello principale con grafica in tridimensione. L'avventura, l'esplorazione, la visita a questi immancabili ed irrinunciabili dungeon non è mai stata così articolata, reale ed affascinante. Bane Of The Cosmic Force arriva dunque a superare di gran lunga molti prodotti analoghi, senza peraltro penalizzare grafica, sonoro ed animazioni che costituiscono la base portante dell'incredibile livello di realismo offerto. Dungeon Master e Chaos Strikes Back sono stati solo l'inizio: il vero dungeon inizia qui!

Val. Globale: 9

WIZARDRY VI: BANE OF THE COSMIC FORCE è disponibile presso:
STRATEGIC PLUS SOFTWARE, 28 D&E The Courtyard, High Street, Hampton Hill, Middlesex TW12 1PD. Tel.: 0044/81/977 8088 - Fax.: 0044/81/977 4822.

VG&CW YEP!









QUEST FOR GLORY II

Digitate Give Water e Give Food. Portatevi alle spalle della bestia, digitate Get Hair e Give Dispel Potion. Dopo che Al Scurva sarà scomparso, rimontate a cavallo del Saurus. Seguite le solite procedure di esplorazione per il resto del giorno.

QUINDICESIMO GIORNO
Seguite le solite procedure mattutine. Salvate il gioco. Esercitatevi alla Guild Hall e utilizzate la mappa per andare al Fountain Plaza. Qui giunti avvicinatevi alla fontana con cautela, al fine di evitare di essere catturati dal Water Elemental. Digitate Drop Waterskin , Use Bellows e Get Waterskin. Seguite le solite procedure standard per il resto della giornata.
Se siete un Fighter, non appena calerà la notte, utilizzate la mappa per andare al Fighter Plaza West. Uscite dalla stanza verso destra (in direzione Nord). Procedete lungo la via fino ad arrivare all'incrocio con Askeri Darb. Girate a sinistra nel vicolo Askeri e procedete fino ad arrivare ad una porta alla fine della via. A questo proposito utilizzate la mappa delle vie inclusa alla confezione originale del gioco. Salvate il gioco ed entrate nella porta.
Nella stanza EOF quando si accenderà la luce digitate Escape. Quando il guerriero si avvicinerà e voi sarete liberi, utilizzate la vostra Dodging Skill per ingannare il nemico e recuperare il vostro equipaggiamento. (tasto 6 sul tastierino numerico). Salvate il gioco. Una volta entrati in possesso delle vostre armi combattete normalmente con l'avversario fino a farlo cadere al suolo e sconfiggerlo (se venite battuti ricaricate la partita e riprovateci).

SEDICESIMO GIORNO
Seguite le solite procedure standard mattutine. Salvate il gioco e fate pratica alla Guild Hall. Se siete un Fighter digitate Practice With rakeesh. Se siete un Thief uscite e provate la Tighrope Challenge se non siete ancora riusciti a vincere. Utilizzate la mappa per andare da Aziza. Dopo utilizzate la mappa per visitare il Plaza Of The Palace. Ovest. Avvicinatevi alla bancarella dei Jewels e digitate Thanks. Utilizzate la mappa per andare all'Apothecary. Comprate Healing e Vigor Pills. Seguite le solite procedure standard per il resto del giorno. Assicuratevi di tornare alla Katta's Tail Inn entro sera per ascoltare i poemi di Omar. Avvicinatevi a quest'ultimo dopo che avrà finito di recitare, e digitate Return Purse.

DAL 17ESIMO AL 26ESIMO GIORNO
Andate a Raseir con la carovana. Se possedete un mouse divertitevi un po'.

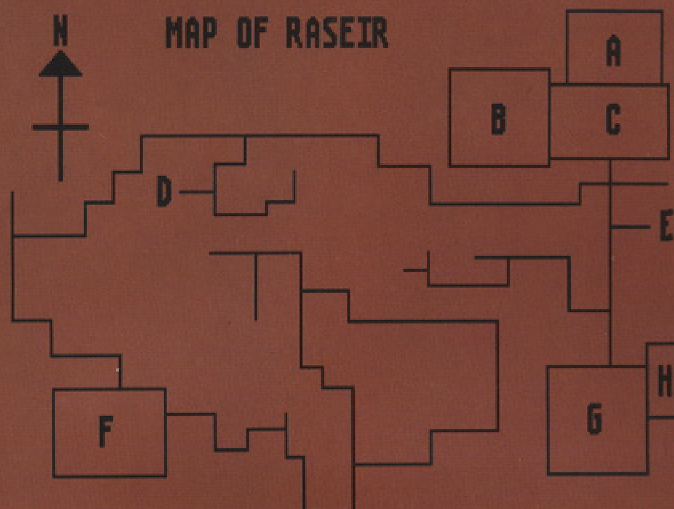
VENTISETTESIMO GIORNO
Al Raseir gate Plaza, dopo esser stati salutati da Khaveen, salvate il gioco ed entrate al Blue Parrot Inn. Dopo l'invito di Ferrari digitate exsit e rispondete a Ferrari con Coffee. Quando arriverà l'oste digitate Drink e dopo essere stati congedati esplorate la città, ma ritornate all'Inn al calar della notte.
Al Blue Parrot Inn di sera digitate Sit dopo l'invito di Ferrari. Dopo esser stati presentati ad Ugarte digitate Pay Ugarte e, sempre a questo, dite Ask About Service e Ask About Water.
Se siete un Thief, dopo aver ricevuto le informazioni, digitate Make Thief Sign. Digitate poi Stand, uscite dallo schermo verso sinistra dietro il bar, verso la stanza da letto.

VENTOTTESIMO GIORNO
Uscite dal Blue Parrot Inn. Salvate il gioco. Uscite dalla Raseir Gate Plaza verso nord e procedete lungo la via fino ad arrivare al Raseir Fountain Plaza North. Uscite verso sinistra in basso allo schermo e osservate l'arresto di Ugarte. Uscite dal fondo dello schermo, uscite dal Raseir Fountain Plaza North verso l'alto dello schermo e procedete lungo la via fino ad essere avvicinati da una donna. Seguitela verso destra, entrate nella porta aperta e, nella Harem Girl's House digitate Give Clothes quando ve lo verrà chiesto. Digitate poi Give Visa ed aspettate qualche secondo fino a che la donna non se ne andrà. Uscite e digitate Use Compass. Dirigetevi verso sud fino ad arrivare al Raseir Fountain Plaza South. Digitate Read Sign. Tornate indietro verso nord e andate al Blue Parrot Inn al calar del sole.

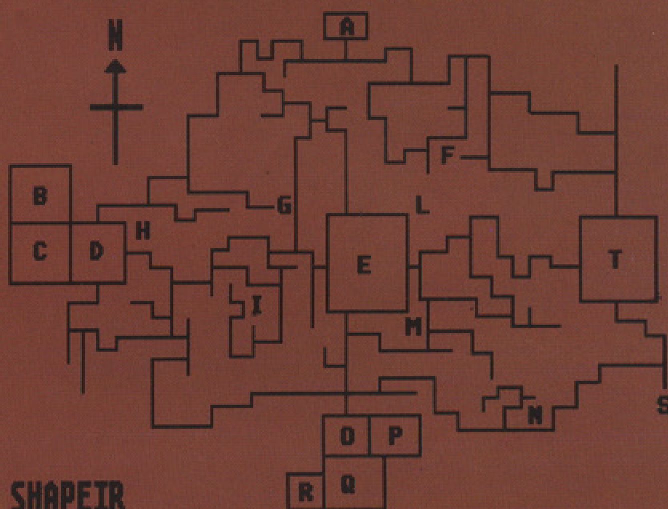
BLUE PARROT INN
Se siete un Thief, una volta invitati da Ferrari, digitate Sit e, quando ve lo verrà chiesto, dite Yes. Salvate il gioco ed uscite dal Blue Parrot Inn. Digitate Make Thief Sign, Sneak ed uscite dall'alto dello schermo. Procedete lungo la via fino ad arrivare al Fountain Plaza. Aspettate fino a che la guardia non se ne andrà via, avvicinatevi alla finestra priva di sbarre e digitate Use Rope. Giunti nella Raseir Break-In House digitate Sneak e, non appena farete un rumore, fermatevi per un secondo prima di procedere. Avvicinatevi alla vetrinetta e digitate Oil Hinges e Pick Lock. Digitate poi Get Bird, ritornate silenziosamente alla finestra ed uscite dalla casa. Se vi becca qualcuno ricaricate il gioco e riprovateci! Tornate silenziosamente al Blue Parrot Inn e digitate Yes, poi Give Bird e andate infine in camera da letto. Qualsiasi personaggio dovrà comunque andare a dormire.

VENTINOVESIMO GIORNO
Uscite dal Blue Parrot Inn. Nella Jail Cell avvicinatevi a katta e digitate Ask About Sharaf. Digitate poi Show Pin. Se siete un Fighter avvicinatevi alla grata della cella, digitate Break Down Gate (se non ce la fate al primo colpo, riprovateci). Se siete un Magic User digitate Cast Open (mirando alla porta della cella). Se siete un Thief avvicinatevi alla porta della cella e digitate Use Pin. Uscite dalla cella e andate vicino all'equipaggiamento sul lato destro dello schermo. Digitate Get Equipment, Search Room ed uscite dal passaggio segreto. Procedete lungo la via fino ad incontrare Ad Avis. Seguitelo fino alla Forbidden City. Alla porta di quest'ultima, quando ve lo verrà chiesto, digitate Use Mirror. Entrate nella Forbidden City. Nella Air Room digitate Use Lamp ed uscite dalla stanza verso sinistra. Nella Water Room impostate l'abilità arcade al minimo e salvate il gioco. Avvicinatevi alle cascate. Non appena qualcosa cade giù nell'acqua digitate Jump. Quando arriverete vicino alla sezione sporgente alla base digitate nuovamente Jump (se la mancate ricaricate il gioco e riprovateci). Avvicinatevi alla parte sinistra dello schermo e trovate il luogo ove l'aria viene risucchiata. Se siete un Fighter digitate Use Strenght. Colpite poi le rocce per farle cadere e bloccare il foro. Se siete un Magic User digitate Cast Force Bolt (mirando alle rocce sopra al foro) e buttate giù i pietroni per bloccare l'apertura. Se siete un Thief digitate Look At Rocks, Use Thieve's Tools e buttate giù le rocce per bloccare il foro. Avvicinatevi ai gradini in alto nello schermo. Saliteli e spostatevi di uno schermo verso destra. Passate attraverso l'Air Room da sinistra a destra fino alla Fire Room. Qui giunti digitate Use Water e salvate il gioco. Guardate la sequenza dei geyser infuocati e seguite poi il sentiero da destra a sinistra, evitando le eruzioni dei geyser. Nella Earth Room per lasciare la sporgenza: se siete Fighter avvicinatevi al bordo e digitate Jump, se siete Magic User digitate Cast Levitate, se siete Thief digitate Use Rope (sempre portandovi sull'orlo della sporgenza). Avvicinatevi alla porta e per rispondere digitate Suleiman. Uscite attraverso la porta. Nella Treasure Room passate attraverso la porta a sinistra e uscite dalla stanza. Nella Iblis Room, dopo che Ad Avis se ne sarà andato, ripercorrete all'indietro il sentiero. Avvicinatevi all'estremità inferiore destra dello schermo e digitate Look At Glint. Digitate Get Ring. Con il Djinni digitate Ask About Wishes e poi Wish For Healing.
Se siete un Fighter digitate Wish For Strenght. Se siete un Magic User digitate Wish For Magic, se siete un Thief digitate Wish For Agility. Digitate al fine Teleport.
TRENTESIMO GIORNO

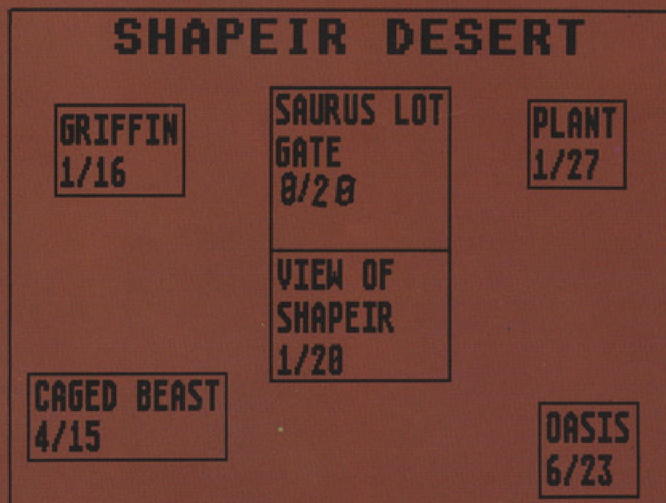
Al Plaza Of The Emir's Palace uscite dallo schermo in basso dopo che Sharaf se ne sarà andato. Se siete un Thief digitate Use Stealth prima di uscire dallo schermo. Al Palace Of The Emir Gates: se siete un Fighter avvicinatevi velocemente alle guardie del cancello e combattetele. Quindi digitate Open Gate. Ripetete il procedimento se necessario. Se siete un Magic User digitate Cast Dazzle, Cast Open (mirando al portone) ed entrate nel palazzo. Se siete un Thief camminate furtivamente lungo le ombre verso il muro sul lato sinistro dello schermo. Aspettate che l'eunuco esca verso destra e poi digitate Use Rope. Uscite dallo schermo verso sinistra.
Nell'Antechamber: se siete un Fighter aspettate che la guardia se ne vada, poi salvate il gioco e digitate Jump. quando Khaveen vi chiederà di arrendervi (To Yield) digitate Get Sword. Quando Khaveen perderà la spada digitate Get Sword. Dopo aver sconfitto l'avversario digitate Take Healing Pill. Andate su verso la porta a destra, digitate Force Door ed entrate nella Ritual Chamber.
Se siete un Magic User aspettate che la guardia se ne vada e salvate il gioco. Digitate Cast calm e dopo che Khaveen se ne sarà andato digitate Cast Levitate. Digitate poi cast Reversal, Cast Open (mirando alla porta) ed entrate nella Ritual Chamber.
Se siete un Thief
Nella Ritual Chamber ci potranno entrare solo Fighter e Magic User. Se siete un Fighter digitate Escape ed avvicinatevi alla candela spenta e buttatela giù. Digitate Run e dirigetevi verso sinistra. Ora dirigetevi direttamente verso Ad Avis attraversando il fuoco e guardatevi il Cartoon. Se siete un Magic User digitate Cast Trigger (mirando alla statua), Cast Fetch (mirando alla candela spenta) e dopo che Ad Avis avrà lanciato un incantesimo, spostatevi al centro in basso dello schermo. Digitate Cast Force Bolt (mirando al muro a sinistra vicino alla porta per far rimbalzare il Bolt e fargli colpire il braciere). Guardatevi la scena.
Harem: Se siete un Thief guardatevi lo spettacolo e rilassatevi un poco. Quando vi verrà detto di andarvene, spostate il vostro personaggio verso l'uscita sul lato sinistro dello schermo.
Eunuch Room: Se siete un Thief muovetevi il più furtivamente possibile (Sneak) dirigendovi sotto alla fontana. Aspettate fino a che l'eunuco seduto si incamminerà a parlare con le ragazze dell'harem, quindi avvicinatevi al tavolo. Aspettate fino a che la guardia non sarà uscita dallo schermo verso destra e poi andate subito (sempre con Sneak) all'uscita sul balconcino (angolo superiore sinistro dello schermo). Sul Balconcino se siete un Thief digitate Use Rope per creare una liana tesa sopra lo strapiombo. Usate le tecniche imparate durante le Tighrope Challenge per attraversare il baratro e percorrere tutta la corda. Salvate il gioco. Giunti sulla sporgenza in fondo lanciate un coltello alla più vicina candela spenta per buttarla giù. Digitate Duck quando Ad Avis formulerà un incantesimo contro di voi. Velocemente spostatevi dietro il pilastro successivo (vicino a Ad Avis). Continuate a lanciar coltelli o rocce contro Ad Avis fino ad ucciderlo (nascondendovi dietro al pilastro ogniqualvolta vi lancerà contro un incantesimo - Duck). Godetevi la fine!!!

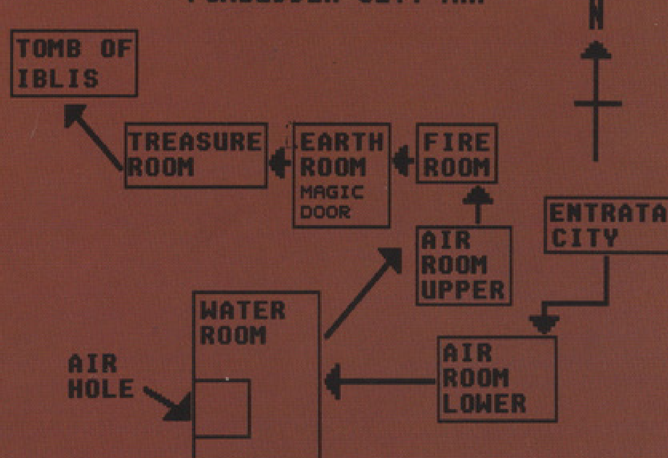


A = TO RAISER DESERT
B = BLUE PARROT INN
C = GATE PLAZA
D = SECRET PASSAGE FROM PRISON
E = EMIR'S DAUGHTER
F = PALACE PLAZA
H = KHAVEEN' HOUSE



A=W.I.T. - B=COMBAT PRACTICE AREA - C=GUILD HALL - D=PLAZA OF FIGHTERS - E=PLAZA OF FOUNTAIN - F=ENCHANTRESS - G=EOF HALL - H=WEAPON SHOP - I=MONEY CHANGER - L=MAGIC SHOP - M=APOTHECARY - N=BREAK IN HOUSE - O=GATE PLAZA - P=KATTA'S TAIL INN - Q= GATES OF SHAPEIR - R=SAURUS LOT - S=ASTROLOGER - T=PLAZA OF PALACE





MURDER IN SPACE

OGGETTI NELLA CONFEZIONE:
1) Insetto: non serve a nulla
2) Semi: non servono a nulla
3) Fili di cotone: servono per i colori della password di Boronova.
4) Bottiglietta di plastica: Serve per rispondere al questionario sul manuale - serve a poco
5) Bustina di minestra: il questionario ne chiede il codice. Non serve a molto a parte il fatto che riporta la password di Boronova.
6) Tessera di plastica: Serve per leggere la password sul notebook di Amiot.

PASSWORD:
HIGGINS: CLARA - quando egli si vestirà con il drappo ispezionate il suo armadietto e poi la sua divisa per scoprire la foto di sua figlia.
ALVISI: 985566 - ve la dirà ella stessa alle 3 am.
BORONOVA: 16544 - vi darà un indizio alle 18.00. Lo schema dell'arazzo (nel Log Book) vi darà una sequenza du colori per i fili di cotone.
SCHMIDT: 170855 - la sua data di nascita che si trova nel suo passaporto (Log Book).
KAMAKURA: TSUNAMI - ve lo dirà alle 20.00
MAHRUBI: Sconosciuta - potrete scoprire un anello numerato su di lui alle 9.00, ma non ne avrete bisogno per terminare il gioco.
CONNOLY: ALBIREO - vi dà un indizio alle 3.00 riguardante la doppia stella fra Vega, Altair e Deneb.
AMIOT: 498842PA - si trova nel suo notebook (Log Book).

COME SALVARE I PERSONAGGI DA MORTE CERTA!
HIGGINS: Analizzate il CLISS alle 01.00. Il codice è 75000400 - 356. Vedi Schimdt.
ALVISI: All'inizio del gioco potrete usare il tasto F1 per il controllo manuale. Utilizzate il joystick per pilotare la navetta e posizionarla vicinissima al dock. Utilizzate F2 per attivare un attracco automatico e sicuro. Dovrete arrivare prima delle 15.00.
Utilizzate il CLISS e quindi selezionate le coppie 3 e 4 per evindenziare INTERNAL/PROGRAM. Cliccate sul 12 per impostare la sveglia. Cliccate su 01 sul tastierino numerico. Cliccate sul tasto blu, sempre sul tastierino numerico. Lo schermo dovrebbe evidenziare la scritta INTERNAL STATUS IS WAKE UP o qualcosa di simile. Cliccate sul tasto 8 per abbandonare il CLISS. Si sveglierà il mattino seguente alle 01.00 (i numero sono riferiti nel diagramma del Log Book).
BORONOVA: Analizzate il CLISS alle 01.00. Il codice è 90000076 - 134. Vedi Schmidt.
SCHMIDT: Analizzate il CLISS alle 17.00 - ARDM/2 detected 7560. L'analisi sarà attivata selezionando EXTERNAL/PROGRAM con l'attivazione delle coppie 3 e 4. Cliccate su 10 per analizzare. Cliccate su 11 per trasmettere, quindi utilizzate COPS, ID: CONTROL, PASSWORD: SYSTEM e SEND (mandare) per i dati relativi a Schmidt.
Riceverete una risposta alle 19.30. Utilizzate COPS un'altra volta per leggere il messaggio. Dirà 756-354. Questi sono i componenti chimici che dovrete miscelare al Yakoto Arm. Fate attenzione al checksum che è completamente composto di zeri. Ciò significa che dovrete aggiungere ad ogni numero rilevato, una cifra che sommata al primo dia il totale di 10. Avrete bisogno di questo stesso procedimento per elaborare gli antidoti più avanti nel gioco.

MISCELARE GLI ANTIDOTI
1) Attivate il braccio - il codice è UP, DOWN, LEFT, RIGHT - Schmidt ve lo dirà alle 17.00
2) Prendete la siringa
3) Utilizzate la siringa per assorbire e poi depositare ogni componente nella provetta. Per Schmidt avrete bisogno dei componenti 3, 5 e 4.
4) Mettete via la siringa e prendete la provetta.
5) Aprite il portello interno, lasciate la provetta (che dovrebbe scomparire), chiudete il portello, aprite quello esterno e disattivate il braccio.
6) Controllate il vostro inventario - dovreste ora possedere la provetta.
7) Collegate Schmidt al CLISS ed iniettategli l'antidoto.

KAMAKURA: alle 05.00 ispezionate Connoly per recuperare un fusibile. Chiedete informazioni al riguardo ad Higgins, e sostituitelo nell'orbiter; andate alla navetta spaziale e cliccate sotto la console fino a trovare la scatola dei fusibili. Apritela ed inserite quello in vostro possesso. Kamakura non morirà più quando la cabina verrà depressurrizzata.
MAHRUBI: Se egli morirà vorrà dire che non avrete svolto correttamente l'investigazione. L'assassino è lui e se salverete tutti gli altri astronauti egli non morirà mai.
CONNOLY: Prendete il primo kit di pronto soccorso dalla botola nel Control Module. Quando troverete l'astronauta in preda alla tosse, verso le 07.00, dovrete operare una tracheotomia.
AMIOT: Analizzate il CLISS alle 01.00. Il codice è 07006000 - 34. Vedi Schmidt.

I SEGRETI DELLO SPAZIO:
HIGGINS: Dovrete sapere già il segreto di Alvisi e alle 06.00 chiedetegli per due volte della telecamera nel suo armadietto. Egli ammetterà che l'avrebbe usata per filmare Alvisi. Vi dirà di più quando saranno insieme tutti e due. Incontrateli allora alle 10.00 e parlate con entrambi per ottenere la storia completa.
ALVISI: alle 03.00 ispezionatele l'armadietto appena aperto. Pensate bene alla scatola di plastica e apritela per trovare una videocassetta Video 8 - chiedete di questa ad Alvisi.
BORONOVA: Parlate della Boronova a Mahrubi verso le 24.00 e poi, nuovamente, alle 04.00. Considerate che la Boronova possiede notevoli capacità telepatiche. Leggete la sua posta su COPS: "vieni da me alle 04.00 con VOLDIA". Svegliatela perciò alle 04.00 pensando "I Must Wake Her" (la devo svegliare). Ditele quindi VOLODIA. Portatela al CLISS e pensate di sapere che ella sta mentendo. La Boronova ammetterà quindi di essere telepate.
SCHMIDT: Alle 16.00 chiedete della sveglia ad Higgins. Alle 18.00 chiedete a Schmidt se ha usato lo Science Airlock. Alle 22.00 utilizzate l'MMU per uscire dalla stazione. Premete due volte F1 per tracciare i movimenti dell'ECHO3 ed utilizzate i tasti cursori per avvicinarvi a questo. Utilizzate F3 per raccogliere il contenitore e poi i tasti cursore per tornare vicini al portello. Premete R per rientrare nella base. Svegliate Schmidt ed ispezionate il contenitore di fronte a lui. Alle 07.00 leggete la sua posta e chiedetegli del messaggio in codice. Ditegli che lo avete decifrato (nonostante non ne abbiate effettivamente bisogno) per far sì che egli vi incontri alle 08.00 e vi racconti tutto.
KAMAKURA: Dovrete ispezionare molto discretamente la sua stanza quando egli starà dormendo (alle 24.00). Se farete un'ispezione normale su di lui fate moltissima attenzione!. Al fine troverete alcuni documenti. Svegliatelo e chiedetegli informazioni su questi utlimi. Egli acconsentirà alla vostra richiesta e vi dirà tutto alle 9.00.
MAHRUBI: Assumendo che siate riusciti a salvare tutti i personaggi fino a questo punto, dovrete chiedere a Mahrubi di parlare di tutti e sei i tentati omicidi alle 10.00. Egli rifiuterà; Pensate un po' a come forzarlo e portatelo al CLISS. Pensate a come farlo parlare e quindi minacciatelo di iniettargli una bolla d'aria. A questo punto vi spiegherà per filo e per segno tutto il suo piano omicida.
CONNOLY: Per scoprire il suo segreto limitatevi a cambiargli le bende alle 09.00.
AMIOT: Alle 21.00 osservatelo vicino alla cassaforte nello Stock Module. Alle 22.00 aprite la cassaforte. Il codice si trova sulla pagina del suo blocco per appunti. E' scritto in esadecimale: X COFFEE (in base 16), vale a dire: 12648430. Inserite questo codice con il tastierino numerico e chiedete ad Amiot del contenuto della cassaforte. Egli mentirà. Leggete la sua posta e chiedete spiegazioni ad Amiot. Alle 10.00 potrete chiedergli se il vino è per Maxine.

ALTRE COSE DA FARE:
Usate il laser: Dopo le 22.00 utilizzate il laser per scongelare l'antenna esterna (che si trova a sinistra in fondo alla stazione spaziale). Usate il telescopio solare: Parlate a Connoly alle 02.00 per ottenere le istruzioni relative all'impostazione dei colori. Alle 07.00 utilizzate il telescopio. Attivatelo ed utilizzate il grosso pulsante blu per effettuare la scansione grafica. Utilizzate il secondo pulsante a partire da sinistra nella fila in basso per selezionare il secondo colore e poi cliccate su uno qualsiasi dei tasti RGB per cambiare tonalità cromatica. Lo stesso sistema vale per il terzo tasto, per cambiare il terzo colore. A questo punto vedrete eruttare un bagliore accecante molto simile a quello descritto nel Log Book in basso a sinistra - oggetto 11. Premete nuovamente il grosso tasto blu per bloccare la scansione. Attivate l'opzione COPY per ottenere una stampa, spegnete il telescopio e controllate il vostro inventario - dovreste possedere la stampa a colori. Mostrate quest'ultima ad Higgins alle 08.00 ed egli attiverà il sistema di protezione dalle radiazioni.
Tenete d'occhio le tavolette blu di Schmidt: All'inizio del gioco Schmidt possiede alcune tavolettine blu - esse scompariranno improvvisamente e lo avveleneranno. Mahrubi ne metterà una nel condotto di ventilazione di sinistra nell'Home Module 1 alle 17.00. Ciò servirà anche per avvelenare Amiot, Higgins e la Boronova.

RISPOSTE AL QUESTIONARIO SUL MANUALE:

1) Si
2) A5AS/300605 - dalla posta di Schmidt
3) TOILET
4) 07.00
5) BLUE
6) LASER
7) PHOTO
8) 14.59
9) CAMBRIDGE - Leggete la posta di Connoly e fategli parecchie domande.
10) KAMAKURA - deduzione. Esaminate il suo armadietto.
11) 02.00
12) 00.00
13) 10.00
14) 04.00
15) 07.00
16) 09.00
17) JOHN WESTMACOTT - Amiot ne parlerà alle 15.00
18) CALIFORNIA - Connoly alle 03.00.
19) 98-55-96. Alvisi alle 03.00
20) 16544. Gli spazi fra le sbarrette contano molto. Una spaziatura corrisponde ad uno zero binario, una zona piena (linea nera spessa) sarà un numero binario. Le sbarrette spesse doppie contano 11. Il codice della zuppa è: 0100000010100000 = 16544.
21) MUTATAN
22) CONTROL
23) SCHMIDT
24) BOTTLES
25) ARDM/2
26) G - Posta di Mahrubi - Rg5 dovrebbe essere Rb5.
27) MICKEY (scherziamo? Mickey Mouse?!?!?!)
28) 00:43 - 100 a 10 è 90. sono ml. 90.000 mm. cubici, 10x8 mm. cubici - 500 minuti = 8 ore e 20 minuti.
29) SUBLIMATION
30) OF

Swords & Galleons

SWORDS & GALLEONS

All'inizio avvicinatevi al porto, fermatevi e premete F10: così facendo entrerete in PUERTO YACIBA. Muovendo il mouse andate sui passeggeri e premete il tasto sinistro: apparirà nel riquadro un uomo, premete su OK poi andate su viveri, premete il tasto e andate su OK, premetelo fino ad arrivare a "viveri 200"; dopo andate ad "assumi", premete e apparirà un marinaio nel riquadro: cliccate 3 volte su OK e quindi premete F9 per uscire dal porto. Andate a destra di uno schermo e fermatevi premendo F10: vi troverete nel porto di Callao: lì assumerete i due marinai come avete fatto prima e quindi premerete nuovamente F9. Andate a destra di altri due schermi e premete F3: apparirà una pala; muovetela col mouse e andate sulla barca affondata. Premete il tasto sinistro parecchie volte spostando un po' il mouse di volta in volta fino a quando non apparirà un tesoro: a questo punto premete spazio per continuare. Andate in basso di uno schermo, di 3 a sinistra e di 1 in basso, fermatevi al porto (F10) S. Moreno.
Andate su "passeggeri", premete il tasto sinistro del mouse, nel riquadro apparirà una donna andate su OK e premete, muovete il mouse su "equipaggiamento" e comprate, premendo su OK, la polvere da sparo fino ad arrivare a 400 (a bordo). Se avete usato viveri ricompprateli fino ad arrivare a 200, dopodichè premete F9 per uscire; andate di 1 schermo in basso e fermatevi, ripremete F3 e come prima muovete il mouse, ma stavolta sulla casetta: per ritrovare un tesoro, ripremete spazio per continuare, andate 4 schermi in basso 4 a destra 4 in basso e 1 a sinistra (potete muovervi come vi pare basta che arrivate a Rio Largo); premendo F1 si attiverà una mappa e così potrete fare i vostri calcoli.
Per disattivare la mappa basta premere F2: evitate gli incontri con i pirati (li riconoscerete dai vari stemmi colorati, verdi, gialli, neri ecc.). State loro alla larga e non passateci di fianco perchè potrebbero sparare; quando vedete un'ancora ai lati dello schermo vuol dire che da quella direzione passerà una nave. Arrivati a Rio Largo (cioè il porto dove vi hanno portato le indicazioni) fermatevi solo in caso aveste subito dei danni: in questo caso dovrete andare su "ripara" e poi su OK, ripetendo questa procedura fino a nave riparata completamente. Fermatevi quindi e ripremete F3, scavate sui vecchi ruderi in basso allo schermo e poi riprendendo spazio potrete continuare; voltatevi e andate a destra di 4 schermi per trovare un' isola. Ripremete F3 e cercate il tesoro sulle palme più in basso, fino a trovarlo e quindi ripremete spazio. Salite di 3 schermi e andate a destra di 4 fino ad arrivare a 3 isolette: premete F3 e muovete il mouse sull'isoletta con una palma sola e scavate fino a trovare il tesoro; premete spazio per continuare. Salite di 3 schermi e di 2 a sinistra, fermatevi e premete F10: attraccherete così a Puerto Mora. Un passeggero ringrazierà di averlo portato fin qui, dandovi automaticamente la somma stabilita.
Andate su "assumi", premete il tasto del mouse e assumete i 3 marinai premendo su OK 3 volte; andate su "viveri" e riportateli a 200 (se la cifra è superiore meglio) andate su compra, premete il tasto del mouse, usate le freccette per andare su "grano" e compratelo premendo su OK 3 volte.

Andate su "viveri" e riportateli a 200 (se la cifra è superiore meglio), andate su "compra" e premete il tasto del mouse, usate le freccette per andare su "grano" e compratelo premendo su OK fino a rimanere con 150$ circa (va bene anche 130 se avete 13 marinai). Dovreste avere sui 5000-5400 Kg di grano (riparate la nave se ci sono danni). Premete F9 . Senza cambiare schermo andate a sinistra e salite di 1 schermo girando intorno al porto (se ci sono dei pirati attraccati aspettate che vadano via a meno che non vi passino davanti e vi mettano sotto tiro.). Andate di 1 schermo a destra e fermatevi a Puerto S.Juan (F10); assumete due marinai usando OK, premete F9 per uscire dal porto e salite di 1 schermo, passando abbastanza sulla sinistra per evitare spiacevoli sorprese. Premete F3 e scavate sui 3 alberi dell'isoletta lì vicino; tornate in basso di uno schermo e fermatevi di nuovo a Puerto S. Juan (F10). Andate su "equipaggio" e comprate 315 palle per cannoni. Ora dovreste avere: 1500/2500 dollari e una capacità della nave di 2500-3500 marinai sui 13-15, da 140 a 200 viveri (se ne avete di meno dovrete comprarne). Premete F9 tornate su di 1 schermo e andate a destra di 1 schermo; a questo punto fermatevi al Porto (F10): attraccherete a Togo. Attivate "vendi", selezionate il grano e vendetelo tutto (guadagnerete circa 2000 $). Selezionate subito "passeggeri" e premete OK anche se l'offerta è bassa; comprate viveri se non ne avete 200 unità. Premete F9, salite di 2 schermi e andate due schermi a sinistra e fermatevi al porto (F10). Arriverete a Baia de Callao, un passeggero vi ringrazierà: assumete i due marinai. Andate su "compra" e procuratevi il legno fino ad arrivare sui 10.000-11.000 $. Uscite dal porto (F9), poi andate in basso di 4 schermi evitando il molo nel terzo e fermatevi al 4 (Puerto Mora-F10). Selezionate "vendi" e liberatevi di tutto il vostro legno (arriverete sui 22.000-25.000 $). Andate su "equipaggio" e comprate i super cannoni (ce ne sono di 3 tipi: dovrete comprare quelli da 8.000 $ che pesano Kg 1500, Range 200 m. 100 m. e 20 m. - riparate la nave in caso di danni). Andate su "viveri" e riportateli a 200, poi comprate il cotone fino a rimanere con 3800-4500$. Premete F9, andate a destra di 1 schermo e premete F10. Attraccherete a More, andate su "equipaggiamento" e comprate le vele migliori; assumete infine i due marinai. Premete F9, andate di 4 schermi in basso e di 2 a sinistra, portatevi a destra dell'isola e attraccate. Il passeggero automaticamente vi donerà la sfera verde; andate su "assumi" e reclutate i marinai fino ad arrivare a 20, quindi attivate "vendi" e sbarazzatevi di tutto il cotone. Riportate i viveri a 200 o più. Andate su "equipaggiamento" e comprate il grano fino a 500. Comprate il rum fino a rimanere con 1000-1500 $. Premete F9. Andate di 4 schermi in alto e di 2 a destra. Premete F10. Arrivate così a Mora e vendete tutto il rum in vostro possesso (arriverete così a 16.000-18.000 $ o più). Andate di 1 schermo a sinistra e fermatevi (F10) a Puerto Mora: comprate il grano fino a rimanere con 1100-2000$. Uscite da porto (F9) andate di 1 schermo in alto e di 2 a destra; attraccate al porto di Togo (F10) e vendete il grano arriverete così a 20.000-23.000 $, dopodichè, se volete continuare a commerciare, basterà decidere un posto dove usare "info" e vedrete di cosa avrete bisogno e dove lo potrete comprare.
Per aprire l'isola del teschio bisogna possedere almeno 5 tesori (e voi, ora, li dovreste avere!), la sfera verde, nonchè aver affondato 5 navi nemiche. Per farlo basta avvicinarsi ad una nave premere "DEL" e così appariranno 5 cannoni e 5 uomini. Dovrete premere sul primo, sul secondo, sul terzo, poi di nuovo sul primo per sparare, poi sul secondo ecc.; continuate così a meno che non vi distruggano un cannone: a questo punto dovrete usarne altri 3 (funzionano anche quelli attivati prima). Non cercate di capire come sparare più lontano o più vicino: dopo un po' di tentativi riuscirete comunque a fare centro. Quando la nave nemica si fermerà potrete decidere se affondarla, continuando a sparare, o abbordarla premendo spazio. In questo caso combatterete con la spada (un buon trucco consiste nel tenere pigiato il Fire del joystick e muovere la levetta ver-

La soluzione di...............

so le quattro direzioni cardinali finchè non troverete la posizione giusta). Quando vedrete accendersi il Led del drive muovete la levetta verso il basso. Uccisi i pirati, andate sulla nave nemica e premete il tasto del joystick perchè serve per ritirarvi; quando avrete portato il tesoro sulla nave e ritornerà l'immagine dei cannoni premete HELP per tornare sul vostro vascello. A questo punto vi converrà farlo riparare a Puerto Mora, Coiba o Rio Largo. Affondate le 5 navi potrete entrare nell'isola del teschio e, combattendo contro scheletri e un personaggio finale, potrete liberare la principessa: FINITA!!!!!

RONNIE POPPER
LUCA PONI

PORTO	COMPRA	VENDI	PASSEGGERI	VIVERI	RIPARA	ASSUMI	EQUIPAGGIAMENTO
12 YPAMENA	Rum $135 K35 Zucchero $80 K30 Caffè $95 K25 Stoffa $110 K30	Patate $90 K35 Cotone $90 K20 Tabacco $110 K25 Mattoni $135 K50		Vino, scatola, pane: $35		Serafi(soldato) c.7 Sanes(mozzo) c.5 [illegible]	Polvere da sparo $20 K5
13 S. JUAN	Legno $60 K45 Rum $135 K35 Zucchero $80 K30 Caffè $85 K25	Banane $85 K30 Cotone $80 K20 Tabacco $100 K25 Grano $85 K30		Pasto con vino: $30		Demo(soldato) c.7 Zerbi(marinaio) c.6 [illegible]	Polvere da sparo $20 K5
14 PUERTO S. JUAN	Pesce $85 K30 Caffè $95 K25 Stoffa $110 K30 Zucchero $80 K30	Patate $80 K35 Cotone $80 K20 Tabacco $100 K25 Mattoni $125 K50		Pasto con vino: $30		Sgrobo(marinaio) c.6 Toffy(soldato) c.7	Palle per cannoni $30 K15
15 RIO LARGO	Legno $60 K45 Rum $135 K35 Zucchero $80 K30 Caffè $95 K25	Patate $90 K35 Cotone $90 K20 Tabacco $110 K25 Mattoni $135 K50		Pasto con vino $30	Da Diego $90	Prosoto(capitano) c.8 Ervi(mozzo) c.5	SUPER CANNONI Prezzo $ 8000 8400 8600 Peso K 1500 1400 1300 Range m 200 170 160 O m/m 20 18 17
16 MACAE	Pesce $65 K30 Caffè $95 K25 Stoffa $110 K30 Zucchero $80 K30	Banane $85 K30 Patate $80 K35 Cotone $80 K20 Grano $105 K30		Pasto con vino $30		Scatolo(mozzo) c.5	Palle per cannone $30 K15
17 S. MORENO	Patate $75 K35 Banane $80 K30 Grano $90 K30 Cotone $75 K20	Caffè $110 K25 Pesce $100 K30 Stoffa $135 K30 Zucchero $85 K30	Destinazione: Baia de Callao Offerta: $1140	Pasto con pollo: $30			Polvere da sparo $20 K5
18 MORA	Patate $75 K35 Banane $80 K30 Grano $90 K30 Cotone $75 K20	Caffè $110 K25 Rum $150 K35 Legno $75 K45 Zucchero $85 K30	Destinazione: Perena Offerta: $800	Scatola, pollo, vaso $25	[illegible]	Ardi(marinaio) c.6 Dr. Frank(soldato) c.7	VELE: Normali $1700 K50 Buone $1800 K50 Ottime $2000 K50
19 PUERTO MORA	Cotone $75 K20 Grano $80 K30 Banane $80 K30 Tabacco $85 K25	Caffè $110 K25 Pesce $100 K30 Legno $75 K45 Zucchero $95 K30		Scatola, vino, pollo $15	Da Pancio $80	[illegible](mozzo) c.5 [illegible] c.5 [illegible] c.5	SUPER CANNONI Prezzo $ 8000 8400 8600 Peso K 1500 1400 1300 Range m 200 170 160 O m/m 20 18 17
20 PERENA	Mattoni $35 K50 Banane $95 K30 Patate $90 K35 Grano $105 K30	Caffè $110 K25 Stoffa $115 K30 Rum $140 K35 Zucchero $85 K30		Pollo, scatola, vaso: $25		Diti(marinaio) c.6 Brosa(capitano) c.8	Polvere da sparo $20 K5
21 BAIA DE PEDRO	Legno $65 K45 Rum $140 K35 Zucchero $85 K30 Caffè $100 K25					Norio(soldato) c.7	
22 LA SELEA	Rum $140 K35 Zucchero $85 K30 Caffè $100 K25 Stoffa $125 K30	Banane $85 K30 Patate $80 K35 Cotone $80 K20 Grano $85 K30				[illegible](capitano) c.8 [illegible](marinaio) c.6	Palle per cannoni $30 K15
23 TOGO	Legno $60 K45 Pesce $85 K30 Caffè $85 K25 Zucchero $80 K30	Banane $95 K30 Patate $80 K35 Cotone $90 K20 Grano $105 K30	Destinazione: Ypamena Offerta: $920	Pasto con vino $30			
24 TUCURVI	Rum $135 K35 Zucchero $80 K30 Caffè $95 K25 Stoffa $110 K30	Banane $85 K30 Patate $80 K35 Cotone $80 K20 Grano $95 K30		Pasto con vino: $30		Carlos(capitano) c.8 [illegible](soldato) c.7	

PORTO	COMPRA	VENDI	PASSEGGERI	VIVERI	RIPARA	ASSUMI	EQUIPAGGIAMENTO
1 S. ANTONIO			Destinazione: Macae Offerto: $1020				
2 BOOWE	Cotone $75 K20 Grano $90 K30 Tabacco $85 K25 Banane $80 K30	Caffè $100 K25 Pesce $90 K30 Stoffa $125 K30 Zucchero $85 K30		Pasto con vino $30		Baden(mozzo) c.5 Caracco(soldato) c.7	
3 COIBA	Cotone $75 K20 Tabacco $95 K25 Mattoni $120 K50 Patate $75 K35	Caffè $110 K25 Rum $150 K35 Legno $75 K45 Zucchero $95 K30			Da Vasco $70	Francesco(capitano) c.8 Nino(mozzo) c.5	Polvere da sparo $20 K5
4 CONDE	Mattoni $125 K50 Banane $85 K30 Patate $80 K35 Grano $95 K30	Caffè $100 K25 Stoffa $125 K30 Rum $140 K35 Zucchero $85 K30					Polvere da sparo $20 K5
5 CALLAO	Pesce $90 K30 Caffè $100 K25 Stoffa $125 K30 Zucchero $85 K30	Patate $80 K35 Cotone $80 K20 Tabacco $100 K25 Mattoni $125 K50		Scatola, pollo, vaso $25		Zitorolo(mozzo) c.5 Mustafa(capitano) c.8	BOMBARDE Prezzo $ 6800 6500 6200 Peso K 1300 1100 1300 Range m 100 80 70 O m/m 30 27 25
6 PUERTO CALLAO	Legno $60 K45 Rum $135 K35 Zucchero $80 K30 Caffè $95 K25	Banane $95 K30 Cotone $90 K20 Tabacco $110 K25 Grano $105 K30		Pollo, scatola, vaso $25		Rapoo(mozzo) c.5 Perry(marinaio) c.6	VELE normali $1700 K50 buone $1800 K50 ottime $2000 K50
7 BAIA DE CALLAO	Legno $60 K45 Pesce $95 K30 Caffè $85 K25 Zucchero $80 K30	Banane $85 K30 Patate $80 K35 Grano $95 K30 Mattoni $125 K50		Scatola, pollo, vaso $25		Rosito(soldato) c.7 Ortega(soldato) c.7	Palle per cannoni $30 K15
8 ENVIRA	Legno $65 K45 Pesce $90 K30 Caffè $100 K25 Zucchero $85 K30	Banane $85 K30 Patate $80 K35 Grano $95 K30 Mattoni $125 K50		Vino, scatola, pane $35		Ciosu(marinaio) c.6	Polvere da sparo $20 K5
9 PUERTO ENVIRA	Pesce $90 K30 Caffè $100 K25 Stoffa $125 K30 Zucchero $85 K30	Patate $80 K35 Cotone $80 K20 Tabacco $100 K25 Mattoni $125 K50	Destinazione: Puerto Callao Offerta: $1190	Vino, scatola, pane $35		Baracco(marinaio) c.6 Riky(soldato) c.7	CANNONI Prezzo $ 5000 4600 4500 Peso K 1000 800 800 Range m 110 100 90 O m/m 13 15 10
10 PUERTO YACIBA	Banane $80 K30 Patate $75 K35 Grano $90 K30 Mattoni $120 K50	Zucchero $95 K30 Legno $75 K45 Pesce $100 K30 Caffè $110 K25	Destinazione: Puerto Mora Offerta: $1280	Pasto con vino $30		[illegible](marinaio) c.6 Trillo(mozzo) c.5 [illegible]	BOMBARDE Prezzo $ 6800 6500 6200 Peso K 1300 1200 1300 Range m 100 80 70 O m/m 30 27 25
11 YTAMBE	Cotone $80 K20 Grano $105 K30 Banane $85 K30 Tabacco $110 K25	Caffè $110 K25 Rum $150 K35 Legno $75 K45 Zucchero $95 K30		Pollo, vaso, scatola $25		Abadar(marinaio) c.6 Tancia(soldato) c.7	
25 TAETITE	Patate $80 K35 Cotone $80 K20 Tabacco $110 K25 Mattoni $135 K50	Caffè $110 K25 Pesce $100 K30 Stoffa $135 K30 Zucchero $95 K30		Pollo, vaso, scatola $25		[illegible](mozzo) c.5 [illegible] c.7	VELE normali $1700 K50 buone $1800 K50 ottime $2000 K50

SPACE QUEST IV

ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

All'inizio del gioco, terminata la presentazione, vi trovate sul pianeta natale di Roger Wilco, vale a dire Xenon. Siete tuttavia nel futuro del pianeta, dove i robot hanno ridotto in schiavitù il genere umano e legiferano indisturbati. Guardatevi perciò sempre dal vecchietto (metà uomo, metà macchina) che, qualora vi incontri faccia faccia, chiamerà immediatamente un robot di sorveglianza che vi ucciderà. Se vi trovate nello stesso schermo con il vecchietto, uscite e poi ritornateci.
Dalla schermata di partenza dunque, andate a sinistra, avvicinatevi alla macchinina rossa (quella simile al landspeeder di Guerre Stellari), cliccate con l'occhio su di essa e poi con la manina sul vano portaoggetti (a destra della cloche di guida). Prendete il computer portatile ed andatevene. Andate a nord di uno schermo, cliccate con la manina sullo squarcio nel carro armato, prendete la bomba (Ordnance Instable - è un salsicciotto giallognolo) e poi rimettetela subito al suo posto (guadagnerete cinque punti e... la vita!). Andate a destra di due schermi, scendetene uno e prendete il pezzo dicorda in cima al mucchio di detriti. Risalite di uno schermo, posizionatevi in mezzo alle due colonne metalliche rosse e poi, selezionando la corda dall'inventario, cliccate per terra. Quando il coniglietto ci passerà sopra (esattamente al centro del cappio formatosi con la corda), cliccateci su con la manina per prenderlo. Sempre nella stessa schermata aprite la grata metallica e scendete nelle fogne. Qui giunti, andate vicino al tavolo, prendete il contenitore di vetro e cliccate con la manina sull'angolo del quaderno-ne marrone. Wilco premerà un pulsante e si godrà un messaggio olografico automatico. Girate poi il volano del portello in fondo a sinistra per entrare nelle fogne. Salvate il gioco. La pianta delle fogne è praticamente quadrata con una croce in mezzo. Andate a nord e poi ad ovest, scendete alla prima intersezione della croce e, non appena uscirà dalla grata la macchia di acido verde, giratevi verso di essa e fermatevi. Non appena vi sarà abbastanza vicina selezionate la fiaschetta di vetro e cliccate con essa sull'acido. Dovrete farlo più di una volta fino a quando non comparirà la scritta "Okay". Scappate subito verso il basso e, al crocevia, andate verso ovest. Raggiunta la scala cliccateci su con la manina. Nella schermata della botola cliccate (con l'omino in movimento) verso l'astronave appena atterrata. Appena usciti dalla fogne, andate subito a destra, senza perdere tempo, e cliccate con la manina sul portello aperto dei carrelli dell'astronave gialla. Giunti alla base andate a sinistra, aspettate che arrivi un time pod e che i due soldati si mettano a parlare, quindi cliccate, sempre con la manina, sul veicolo temporale appena arrivato alla base. All'interno del modulo osservate bene la scritta luminosa verde che appare sul visore del cruscotto. Segantevela su un pezzo di carta e ribattetela, usando la tastiera del veicolo, cambiando solo l'ultimo simbolo e premendo poi ENT. Per fare ciò sceglietene uno a caso dalla tastiera del cruscotto fino a trovare quello giusto che permetterà al time pod di viaggiare nel tempo.
Giunti a Space Quest X The Latex Babe Of Estros, uscite dal pod (si clicca sul pulsantino rosso a sinistra, ovvio, no?). e andate a sinistra di uno schermo. Non appena vedrete l'ombra dello pterodattilo, tornate allo schermo di partenza e scendete le scale di uno schermo. Verrete catturati dal grosso volatile che, proprio come in King's Quest V, vi depositerà nel proprio nido. Di lì a poco un soldato precipiterà sugli sputoni acuminati del nido e morirà. Perquisitelo (con la manina) per trovare un pezzo di carta impiastricciato con il chewing gum. Uscite dal nido, passando per l'apertura in basso a destra e lasciatevi pure cadere nell'acqua. Dopo la scena automatica delle "bellocce" di Estros, giunti al loro rifugio sommerso verrete legati alla sedia. Sfuggirete di un soffio alla depilazione delle gambe (battuta a la Ispettore Callahan in lingua inglese - che solo i più esperti riusciranno a capire quando la "tettona" impugna quella specie di Epilady!), ma ve la dovrete vedere con un mostro orrendo. Per liberavi dalla sedia e dalla presa dei tentacoli premete ripetutamente il tasto rosso sul bracciolo di sinistra fino a che non potrete alzarvi in piedi e la schermata cambierà. Prendete subito una di quelle bombole a destra e, dopo essere stati avvinghiati dal mostro buttategli in bocca la bombola (l'avete visto Lo Squalo, no?!). Dopo la schermata automatica, eccovi al Galaxy Galleria. Raccogliete subito la carta di credito lasciata dalla ragazze, andate nel negozio di moda da uomo (Big And Tall - quello dove c'è il sarto robot) e parlate al sarto. Egli vi rivestirà completamente. Andate quindi Al Monolith Burger, parlate al titolare, accettate di lavorare per lui e poi: a) se volete divertirvi con un difficilissimo arcade decidete di fare panini, b) se volete comunque guadagnare qualche Buckazoid in più senza fatica, selezionate l'opzione WIMP OUT. Verrete subito licenzati (con qualche soldino in tasca in più). Portatevi all'ingresso della Galaxy Galleria e raccogliete il sigaro lanciatovi contro dal gestore del Monolith Burger. Pagatelo ed uscite. Andate poi nel negozio di moda da donna (Shacks) con i manichini semovibili in vetrina, e parlate con la cassiera robotizzata. Verrete vestiti da donna; andate al negozio di software, guardatevi ben benino l'espositore a sinistra (se volete farvi due ghignate esaminate It Came For The Dessert della Enemaware - Enema in inglese significa Clistere!!! - e qualche altra presa in giro di giochi famosi) e prendete, da sotto il mucchio, l'Hint Book di Space QUest IV. Pagate ed uscite. Posizionatevi vicino al monitor del Bancomat. Cliccateci su con la carta di credito e scegliete l'opzione Clean House. SALVATE IL GIOCO, A QUESTO PUNTO, E AI PROSSIMI SALVATAGGI NON USATE QUESTO STESSO FILE, BENSI' UN ALTRO - POI VI SPIEGHERO' IL PERCHE'. Andate poi al negozio Radio Shocks, consultate il catalogo degli Electronic Gadgets e comprate la spina per il computer (Pocket Pal Adaptor Plug). Scegliete quella che volete. Andate nella sala giochi (Arcade) e, se volete cercate di fare un paio di high score al Mrs. Astro Chicken per guadagnare punti in più (solo però facendo saltar per aria l'arcade!). Uscite dall'Arcade e rientrateci, questa volta dall'entrata di destra. Andate fino in fondo al locale: apparirà il modulo temporale dei soldati inseguitori. Uscite immediatamente dall'arcade, ripercorrendo lo stesso cammino di prima, ed entrate nello Skate-O-Rama dalla scaletta di fronte al negozio Radio Shock. Appena entrati nell'arena, andate subito in alto di uno schermo, poi a sinistra, poi in basso ancora (non appena appariranno gli inseguitori) e quindi uscite dallo Skate-O-Rama utilizzando la scaletta di fronte a Shacks. Siate molto veloci e rapidi nei riflessi altrimenti, ZAC! Morte sicura!!! Tornate all'Arcade, entrateci da sinistra, e cliccate con la manina sul modulo temporale. Il nuovo codice per andarvene dalla Galaxy Galleria lo troverete, per le prime tre lettere, nel foglietto di carta con il chewing gum, per le atre tre in una delle risposte dell'Hint Book di Space Quest IV. Voilà eccovi a Space Quest I con tanto di grafica e sonoro "Belle Epoque"!!! Scendete dal modulo e andate al bar. I tre bruti vi butteranno fuori se vi avvicinerete al bar; tornati all'esterno, SALVATE LA PARTITA, cliccate con la manina sulle loro moto e scappate (scappare sarà comunque automatico). A questo punto tornate al bar, cercando di non farvi ammazzare dai tre teppisti, e prendete i fiammiferi sulla sinistra del bancone. Uscite e cercate di tornare al Time Pod sani e salvi. Impostate il codice relativo a Xenon di Space Quest XII (che avrete precedentemente scritto su un pezzo di carta all'inizio dell'avventura). Ritornati alla base, uscite dal pod, e andate di due schermi verso destra. Buttate l'acido nella fiaschetta di vetro sulla serratura del tunnel ed entrateci. Qui giunti fermatevi davanti al computer con la tastiera, selezionate i fiammiferi e cliccate con essi sul sigaro. Wilco fumerà rivelando, con le sue esalazioni, i raggi della morte rossi che vi bloccano il passaggio. A questo punto utilizzate la tastiera del computer nel tunnel per farli girare di un poco, fino a posizionarli verticalmente rispetto a voi, proprio come se si trattasse di porte. Usate i numeri a partire da 012 per spostare di pochissimo i raggi e riuscire facilmente a posizionarli in maniera corretta, mossa dopo mossa. Attraversate il tunnel e salvate il gioco prima di uscire nel prossimo quadro. Giunti in quella specie di labirinto, collegatevi una sola volta ad uno di quei pannelli appesi alle ringhiere. Per fare ciò dovrete utilizzare il vostro Pocket Pal e la relativa spina, precedentemente comprata al Radio Shocks ed installata nel computer portatile. Quest'ultimo avrà bisogno anche di una pila, quindi mettetci dentro quella tolta dalla schiena del coniglietto rosa. Una volta collegati alla rete del computer centrale potrete osservare la pianta dei tri livelli di piattaforme e corridoi. Se non possedete la spina giusta, annotatevi il tipo richiesto dai pannelli e ricominciate a giocare (SIGH!) dal punto in cui avevate precedentemente salvato prima di entrare al Radio Shocks. Portatevi poi al terzo livello delle piattaforme, evitando di essere uccisi dai robot di sorveglianza, ed entrate nel tunnel a sinistra. Giunti davanti alla porta sigillata, in quella schermata a la Alien, cliccate con la manina sulla serratura a combinazione ed esaminate bene il vostro Hint Book di Space Quest IV per trovare il numero richiesto. Entrate nella saletta del computer e, giunti di fronte alla schermata fasulla, agganciate l'icona della sentinella e quella del vostro cervello, trasportandole fino sopra all'icona del gabinetto!!!!! Uscite alla svelta e andate subito dentro ad uno dei due tunnel illuminati di giallo in alto. Qui giunti incamminatevi verso l'estremità della piattaforma davanti a voi e, voilà, apparirà una pedana retrattile. Giunti al cospetto di vostro figlio (il tizio bloccato nel raggio luminoso) dovrete sostenere un combattimento. Utilizzando il cursore cercate di non cadere mai dalla piattaforma fino a che il vostro nemico rientrerà nel cono di luce e getterà nel vuoto un floppy disk. Cliccate con la manina sulla scaletta a sinistra e, dopo la scena automatica, inserite il dischetto nella fessura sulla sinistra della piattaforma. Pigiate infine i quattro tasti del panello in sequenza dall'alto in basso e... godetevi la fine dell'avventura!!!!

Ivanhoe

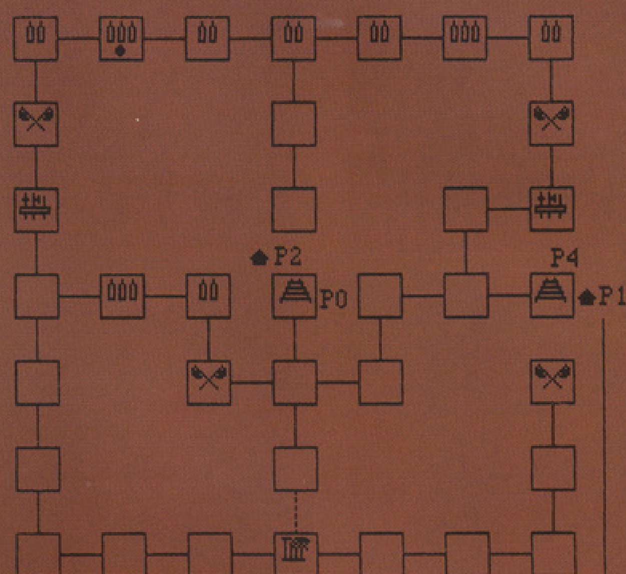
By Marco & Luca Traverso

V' Livello

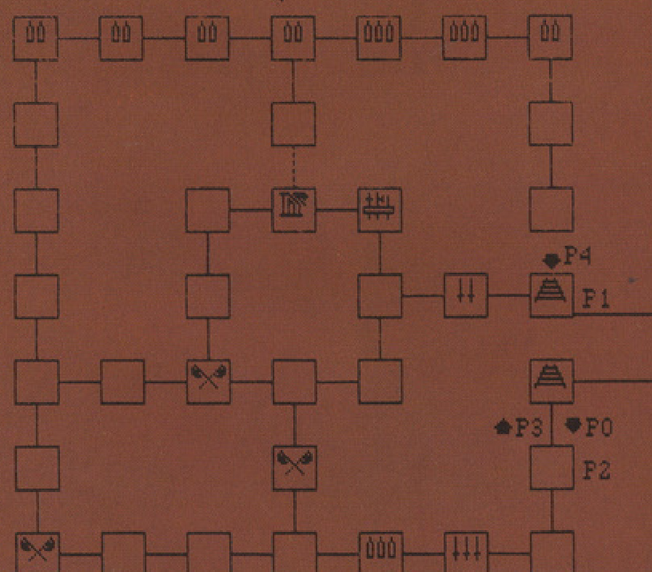
Legenda

- • Partenza
- Alabarde
- Armeria
- 1 armatura
- 2 armature
- 3 armature
- 2 finestre
- 3 finestre
- Scale
- Passaggio segreto
- Re Riccardo - Fine
- ▼Pn Scende a Pn
- ▲Pn Sale a Pn
- Pn Stanza Pn

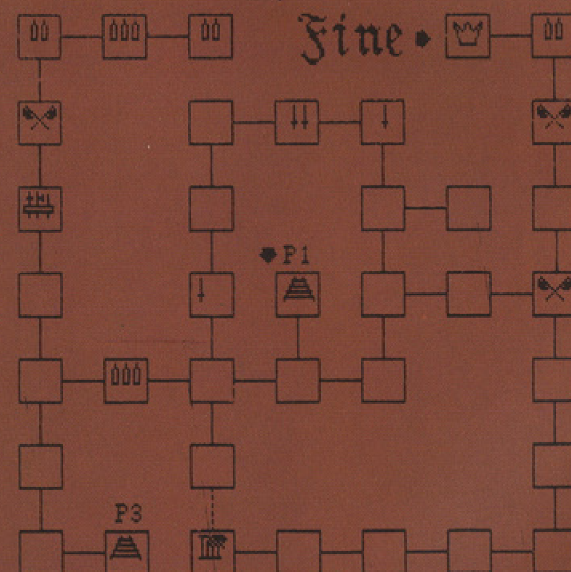
I' piano



II' piano



III' piano



Il Gioco di Ruolo di DYLAN DOG



DAS PRODUCTION, VIA DELLA COLONNA 27, 50121 FIRENZE (TEL. 055-2480940)
PREZZO: LIT. 39.000

L'attesissimo gioco di ruolo di Dylan Dog è chiaramente ispirato alle fantastiche gesta dell'"indagatore dell'incubo", nato dalla fantasia e dalla penna di Tiziano Sclavi che mensilmente le propone negli albi a fumetti realizzati da Sergio Bonelli Editore.
I giochi di ruolo, per chi si fosse perso le nostre ripetute "sbrodolate" al riguardo, sono nati negli anni '70 e si sono diffusi rapidamente nel mondo anglosassone. In italia gli RPG (Role Playing Game) sono giunti ad una notevole diffusione solo in tempi recenti. Le ambientazioni più classiche rispondono al genere Fantasy che permette poliedrici sistemi di narrazione e di gioco, molto spesso affiancati da vere e proprie collezioni di miniature tratte dalla "fantasia" dei game designer. Gli RPG accorciano, se non annullano, la distanza tra autore, lettore, regista e spettatore, limitando a due classici ruoli che interagiscono fra di loro la partecipazione al gioco di più contendenti.
Abbiamo perciò un Master, o ideatore-regista che dir si voglia, cui spetta il compito di creare e gestire mondi, e il giocatore vero e proprio che "cade" ed affronta le prove e gli svolgimenti previsti dal Master.

SI CHIAMA DYLAN E NON "DAILAN"!!

Voi non dite Bob "Dailan", ma Bob "Dilan", giusto? Etimologie ed ambiguità linguistiche a parte, l'allampanato e "bel tenebroso" Dylan Dog si muove in un RPG che gli calza a pennello; rispetto al gioco fantasy o sci-fi esso si distacca assumendo la connotazione di Horror Game che presenta una serie di notevoli difficoltà che vengono riassunte nell'esigenza di mantenere un notevole grado di realismo e di coerenza con il mondo prosaico e tecnologico che tutti viviamo, pur concedendo la più ampia libertà alla fantasia. Norme specifiche regolano l'interagire di Dylan Dog con le sue molteplici e fantastiche avventure previste dal gioco; relativamente al mondo dell'occulto e del paranormale sono previste conoscenze teoriche basilari che vanno via via maturando a seconda dell'esperienza maturata dai giocatori, sfida, dopo sfida. In tal modo non ci sono limiti alla fantasia anche per gli antagonisti del nostro eroe che possono variare dal classico scienziato pazzo a tutto l'incredibile bestiario dell'universo horror, con zombi, fantasmi, licantropi, golem, demoni, vampiri e, in generale, tutte le più terribili produzioni dell'inferno letterario e di quello che ognuno di noi racchiude nel proprio subconscio. I personaggi umani che partecipano alle avventure e quelli pilotati dal Master non sono comunque da considerare veri supereroi, bensì persone più o meno normali che possono provare ansia, paura, panico,ecc., fino ad arrivare alla follia. Un valore astratto, incluso alla serie di caratteristiche standard riportate su ciascuna scheda-giocatore, è quello del Self-Control che tiene proprio conto dei suddetti aspetti delle personalità dei giocatori. La Das Production, fra le cui file spicca la persona del coordinatore-capo Fabrizio Biasiolo (che ha vissuto in prima persona il sofferto parto di questo RPG - soprattutto a causa dei nostri assillanti contatti telefonici! - Fabrizio, il lettore l'è da rispettare e se vuol sapere tutto del tù gioco che ci posso fà?!), ha cercato di risolvere alcune questioni non affrontate, o affrontate in modo troppo complesso il altri giochi di ruolo, come, ad esempio, quella delle regole per gli inseguimenti o quelle relative al tentativo di immobilizzare un avversario per poterlo interrogare senza doverlo necessariamente uccidere.

LA DOTAZIONE DEL PRIMO RPG DELL'OCCULTO ITALIANO

Oltre alle regole vere e proprie il gioco di ruolo di Dylan Dog include: gli schemi per stabilire alcune professioni possibili per gli investigatori e consigli per crearne nuove; vari esempi di situazioni di gioco per chiarire gli aspetti più complessi delle regole; le schede deei principali personaggi e dei mostri che popolano le storie di Dylan Dog; preziosi consigli per chi desidera arbitrare e creare avventure o campagne. In ogni caso tre avventure, in ordine di crescente difficoltà, sono state stampate in un fascicolo a parte, separato da quello delle regole.
Troviamo infine 3 dadi a 6 facce ed 1 a 20 ed un modello fotocopiabile deelle schede personaggio.
Se poi siete avidi collezionisti degli albi pubblicati da Sergio Bonelli Editore, sappiate che le copertine dell'RPG sono state disegnate dal grande Pietro Dall'Agnol (Dylan Dog nn. 34 e 35) che firma il numero di Aprile di Dylan Dog.
L'unica cosa che non troverete all'interno della confezione è il famoso galeone che Dylan cerca di completare fin dal primo numero (tanto i negozi di modellismo abbondano, no?!) Groucho, prendi la pistola: l'avventura comincia!!! (e speriamo che Bloch non mi rompa troppo le scatole!).

Il gioco di ruolo di DYLAN DOG

Nome del giocatore ______
Nome del personaggio ______
Eta' ____ Grado sc. ______
Professione ______

3d6 bonus Forza
3d6+2 bonus Intelligenza
3d6 bonus Destrezza
3d6 bonus Empatia
3d6 bonus Costituzione
1d20 bonus Energia
3d6+ bonus EMP Bellezza
[ENE+INT]/2 Sesto Senso

Self Control

Massimo 10+bonus ENE — Valore attuale

Penalita' attuale ______

Disturbi Psichici
______ Gravita' ____
______ Gravita' ____
______ Gravita' ____
______ Gravita' ____
______ Gravita' ____

Punti Ferita

Massimo COSx3 — Valore attuale

Penalita'

Se vengono raggiunti i 2/3 (.....) dei PF tutte le abilita' sono ridotte di 2 livelli.

Se viene raggiunta la meta' (.....) dei PF tutte le abilita' sono ridotte di 4 livelli.

Raggiunti 10 PF o meno, fare un Check sulla COS o si sviene; tutte le abilita' sono ridotte a 1 e le caratteristiche a 3

Se vengono raggiunti 10 PF o meno, il personaggio e' morto

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: ALEX MAZZINI (PV), SANDRO E LUCA DE ANGELI (CO), MAURO MINIERI (ROMA), LUCA PONI (CERVIA), MASSIMO BRAGA.

ULTIMA VI (Origin, per tutte le versioni):
Consigli Generali:
1) Si parte dal castello. Dicendo HEALING a Lord British il proprio gruppo verrà riportato a valori normali (questo sistema serve anche quando si viene avvelenati). Esplorate a fondo il castello, ma evitate di spingervi sino al terzo livello dei sotterranei. Raccogliete oggetti e pozioni (quelle nere servono per l'invisibilità) e, in generale, tutto quello che troverete.
Andate in cucina e prendete tutto il cibo disponibile.
Nella stanza del mago potrete trovare un anello per l'invisibilità ed una bacchetta magica in grado di infliggere seri danni ai nemici.
Prendete il libro degli incantesimi nella vostra stanza.
2) Esplorate la zona relativa alla città (negozi che vendono armi - in uno di questi c'è una ragazza adepta di uno dei nostri eroi, per cui, se spenderete troppo, ella vi farà credito - solo per una volta). A sinistra del castello si trova un Conservatorio: andateci e parlate alla bambina, chiedendole del Mantra, del Libro o delle Rune. Parlate poi al capo del conservatorio per sapere la parola magica da usare per attivare il Mantra, relativamente al tempietto ove vi troverete. Andateci da soli al tempio, usate l'anello per l'invisibilità, prima di usare il relativo Mantra. Quando tornerete al proprio gruppo non troverete più nemici. Parlate alla colonnina.

ROCK'N'ROLL (Rainbow Arts, per Amiga):
Invece di digitare il vostro nome, battete RAINBOW ARTS: appariranno dodici zeri. Digitate poi nelle prime due posizioni il livello scelto, ricordandosi che i primi nove devono essere preceduti dallo zero; digitate poi due X, e, al posto dei successivi quattro zeri, quattro numeri la cui somma sia uguale al numero del livello indicato prima. Digitate infine altre due X e poi il numero del livello scelto al contrario. Esempio: per giocare al livello 5 battete 05XX2111XX50, per giocare al livello 32 battete 32XX8888XX23.

TV SPORTS BASKETBALL (Cinemaware, per Amiga):
Appena iniziata la partita, nei primi minuti cercate di segnare con canestri da 3 punti, in quanto i vostri giocatori avranno il massimo della forza e del morale. Quando si tira tenete premuto il pulsante di fuoco per almeno due secondi, facendo attenzione a non commettere fallo. Non passate mai la palla da una parte all'altra del campo, ma solo a giocatori vicini. Se giocate contro i Boston Celtics, mettete in posizione di Playmaker il giocatore Mc Hale.

BATMAN THE MOVIE (Ocean, per Amiga):
Per accedere al secondo livello premete prima F10 e poi F1. Per accedere al terzo, dal secondo, e al quarto, dal terzo, premete F1.

OVER THE NET (Genias, per Amiga):
Per segnare continuamente punti in battuta basta alzare la palla e schiacciare con discreta forza tra i due avversari; se eseguirete questo tutte le volte che siete in battuta vincerete il torneo.

GOLDEN AXE (Virgin, per CBM64):
Mettete in pausa il gioco con RUN/STOP. Schiacciate il tasto ":", "parentesi quadra aperta" e... magicamente salterete di livello (è lo stesso cheat mode per Turbo Outrun!).

F-19 STEALTH FIGHTER (Microprose, per A/ST):
Quando il cielo si fa troppo pieno di missili nemici, atterrate all'aeroporto più vicino (amico o nemico). Portatevi quindi all'estremità della pista (per evitare che altri aerei vi atterrino addosso) e spegnete i motori. Se qui ci rimarrete per cinque minuti, il nemico vi perderà di vista e se ne andrà dal cielo sovrastante!

GOLDEN AXE (Virgin, per Atari ST):
Quando il gioco è stato caricato premete T per ottenere vite infinite (e non"qualsiasi tasto - any key" per iniziare a giocare!).

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Atari ST):
Ottenete 50.000 punti quindi digitate il vostro nome negli high score come WIGAN NINJA per ottenere vite infinite. Quando giocate premete F7 per avanzare di livello.

ROBOCOP 3 (Ocean, per Atari ST):
Sulla schermata dei menu premete F3 per richiamare la tabella degli high score. Digitate BAMBOOZULEM, quindi premete HELP. Sorpresa!!!

HARD DRIVIN' 2 (DOMARK, per Atari ST):
Volete creare più di cinque tracciati e salvarli su disco? Prendete un disco vergine, createci su un Folder chiamato FILES. Caricate poi l'editor del gioco e disegnate la vostra pista. Salvatela poi sul dischetto nuovo con il folder Files sotto qualsiasi pista dalla A alla E. Quando il gioco sarà stato caricato, utilizzate il dischetto nuovo per caricare le vostre piste.

TOTAL RECALL (Ocean, per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco e lasciatecelo per circa un'ora (non sto scherzando!). Alla fine apparirà il messaggio CHEAT MODE ACTIVE e voi otterrete munizioni infinite.

THE TIME MACHINE (Activision, per Atari ST):
Digitate nella tabella degli high score DIZZY (a patto che riusciate ad entrare in classifica) per ottenere 9 invece di 3 vite.

SHINOBI (Virgin, per Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate LARSXVIII per ottenere credits infiniti.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Mirrorsoft, per Atari ST):
Per ottenere energia infinita digitate, sullo schermo dei codici, 8859 e poi 1506 prima del vero codice. COWABUNGA!!!!!

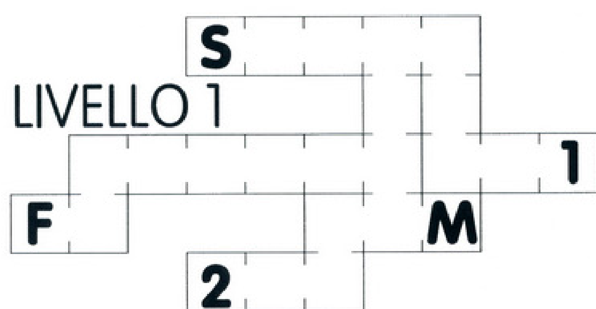
DRAKKHEN (Infogrames, per Atari ST):
Quando create un personaggio vi verrà chiesto di dargli un nome. Invece di darglielo digitate 31415927 e premete return. Digitate poi SUPERVISOR e premete nuovamente Return. Digitate infine il nome che volete per il personaggio. Durante il gioco scoprirete che tutti i dati statistici del personaggio saranno potenziati. Premendo F10 gli hit points saranno ricostituiti ed i personaggi verranno reincarnati. Premento CONTROL avrete accesso ad un particolare menu dei programmatori e..., buon divertimento!!!

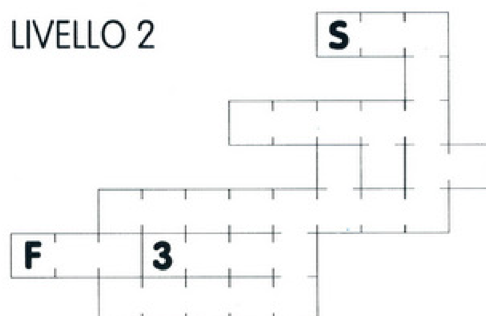
DAMOCLES (Novagen, per tutte le versioni):
Sulla luna di Acheron ci sono due sfingi. Ognuna possiede tre porte, una frontale e due posizionate dietro ai due piedi posteriori. Sul muro della stanza interna si trova una serie di figure che servono per evidenziare la presenza di una piramide su Midas. Il codice relativo è 68 09 20 33. La piramide si trova sul pianeta 577-341. In questa piramide si trova un cristallo magico che potrete utilizzare per farvi esaudire un desiderio. Per utilizzarlo dovrete possedere il libro raccolto dal commerciante a 13-15 Capital City, Eris. Leggete normalmente il libro. Se possedete anche il cristallo quando leggerete uno dei tanti desideri, verrete soddisfatti.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM Pc)
per togliere un punto vita all'avversario digitare CTRL + F5; per ucciderlo digitare CTRL + F8.

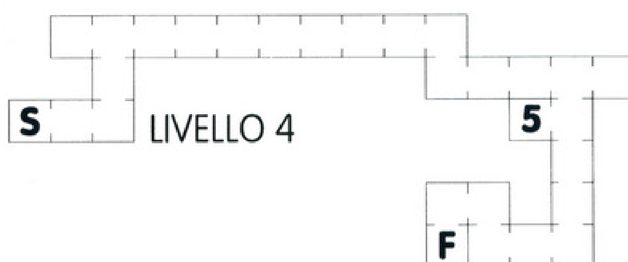
KINGS OF THE BEACH (EA per Ibm Pc)
l'ultima password per giocare in Australia é "SUNDEVIL"

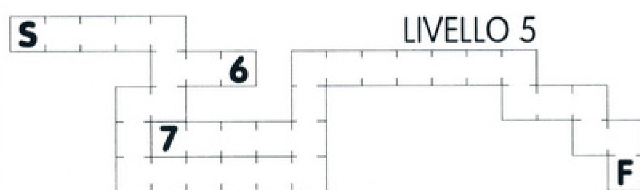
ASTAROTH

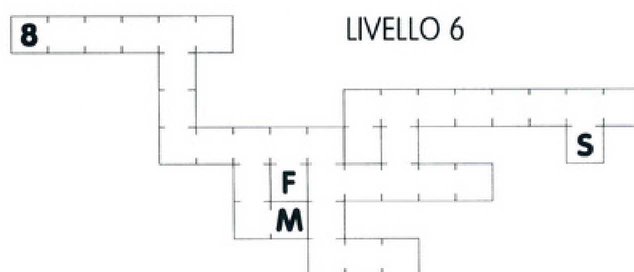

S
LIVELLO 1
1
F
M
2

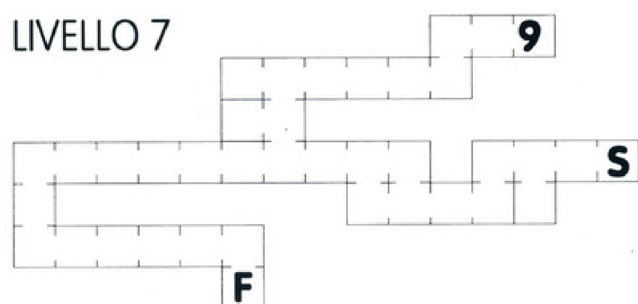

LIVELLO 2
S
F
3

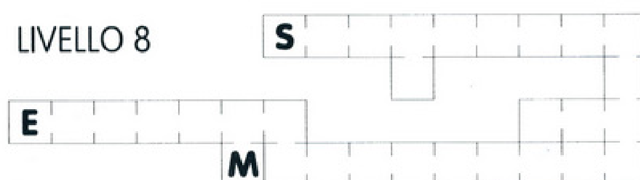

4
LIVELLO 3
F
S


S
LIVELLO 4
5
F


S
6
LIVELLO 5
7
F


8
LIVELLO 6
S
F
M


LIVELLO 7
9
S
F


LIVELLO 8
S
E
M

J.R.R. Tolkien's

The Lord of the Rings™



Disponibili per PC
Istruzioni in italiano

